

№7 '1997

НАВИГАТОР

ИГРОВОГО МИРА

Что такое RPG?

понятия и принципы

Танец Пожирания

Игра в журнале, 2 ч.

статьи

Идеальный 3D Action

Почему я не играю в квесты

Игровая информация в Сети

Crack it Down! 2

Комикс, кроссворд, cheats&hints

МЫ ВЕРИМ - ЭТО РЕАЛЬНО



РУССКИЙ
ТИЛЬ

Наш адрес: Москва, м. Алексеевская,
Звездный б-р, д. 21, офис 525.
Телефоны: 215-5701 215-2775 215-2057.
E-mail: rsprog@dol.ru

ПУТЕШЕСТВИЕ В ЗАГАДОЧНУЮ СТРАНУ ИТР!

Компьютеры, мультимедиа, игры, обучающие программы



Навигатор Игрового Мира

Учредитель ООО "Библион"
Коммерческие директора

Сергей Журавский
Али Даутов

Главный редактор

Иван Самойлов
(aka Денис Давыдов)

Зам. главного редактора

Игорь Бойко

Редактор по стратегиям

Петр Давыдов

Редактор по action и симуляторам

Александр Ланда

Информационный редактор

Андрей Шевченко

Дизайн и верстка

Александр Метельков

Отдел рекламы и распространения

Яков Гончаренко

(пейджер 913-3355 аб. 25058)

Алексей Бойко (Украина)

При подготовке номера использовались
игры, предоставленные компаниями

**ElectroTECH Multimedia и
Multimedia Service.**

Доступ в Интернет — компания Zenon N.S.P.
<http://www.aha.ru>.

При перепечатке любых материалов настоящего издания ссылка на "Навигатор Игрового Мира" обязательна.

Мнение редакции может не совпадать с мнением авторов.

Журнал зарегистрирован в Министерстве печати РФ. Свидетельство о регистрации №016029 от 28 апреля 1997 г.

Отпечатано в типографии VILSPA, Вильнюс

Тираж 28 000 экз.

(с) ООО "Библион", 1997

Москва, 123182, а/я 2

Тел. (095) 190-9768

E-mail: navigat@aha.ru

FIDO: 2: 5020/863.22

Телефоны для деловых предложений и рекламы: 190-9768, 475-4917

Редакция благодарит всех, кто оказал помощь в осуществлении проекта.

Список фирм, где вы всегда можете приобрести "Навигатор Игрового Мира"

Москва

- Фирма "Логос-М" тел. 200-2374
 - Фирма "Глобус" тел. 240-7405
 - Фирма "Возрождение" тел. 915-5764
 - Фирма "Метропресс" тел. 270-0703
 - Фирма "Метрополитеновец" тел. 277-8352
 - ИТ-Агентство тел. 208-8239
 - Киоски фирмы "Центр-Пресса"
 - Киоски фирмы "Пресса для всех"
 - Фирма "БУКА" Каширское шоссе д.1 к.2
 - Магазин "Электротех-мультимедиа" ул. Маросейка д. 6/8
 - Магазин "Библио-Глобус" ул. Мясницкая д.6
 - Магазин "Дом технической книги" Ленинский пр-т д.40
 - Магазин "Московский Дом книги" ул. Новый Арбат д.8
 - Магазин фирмы "Тигрис" Ленинский пр-т д. 87/1
 - Фирма "Московский Центр компьютерных технологий" Ленинградский пр-т д.44
 - Московский компьютерный центр "Computer Land" Кутузовский пр-т д. 8
 - Магазин "СОЮЗ" ул. Старый Арбат д.6/2 (м. "Арбатская")
 - Магазин "СОЮЗ" ул. Дмитровское шоссе д.43 (м. "Петровско-Разумовская")
 - Магазин "СОЮЗ" Ленинградский пр-т, д.33А (м. "Динамо")
 - Магазин "СОЮЗ" пр-т Вернадского д.86 стр. 2 (м. "Юго-Западная")
- Санкт-Петербург**
- Фирма "Метропресс" г. тел. (812) 316-5849
 - Фирма "Диалект"
- Алма-Ата**
- МЧП "ПИК" ул. Гоголя 39, оф. 311 т. (3272) 63-3884
- Архангельск**
- ООО "Пресса" 163045 ул. Вологодская, 39 т. (8182) 43-4564

Воронеж

- ООО "Селекта" (Мультимедиа) т. (0732) 77-9897
- Ижевск**
- Ольга Ключинских т. (4312) 30-6174
- Иркутск**
- ООО Агентство "Сегодня-Пресс-Байкал" ул. Октябрьской революции д. 115 т. (3952) 28-1952

Казань

- ПО "Прогресс" ул. Пушкина, 38 т. (8432) 38-4815

Кемерово

- ТОО "Надежда" т. (3842) 51-37-11

Краснодар

- Александр Долженко т. (8612) 52-8669
- ООО "СОФТ" ул. Старокубанская, 118, офис 212 т./факс. (8612) 31-7147

Красноярск

- ТОО "ЛАСКА LTD" т. (3912) 27-2324

Мурманск

- ООО Агентство "КП Арктика" 183038 ул. Коммуны, 18 т. (8152) 57-3504

Новосибирск

- Фирма "СТАРКОМ" т. (3832) 77-0193

Хабаровск

- ООО "Дальпромторг" т. (4212) 39-2555

Челябинск

- ООО ПКФ "КЛИО" пр. Ленина, 64 т. (3512) 65-2029

Украина, Киев

- Алексей Бойко

Трейдinговая компания "ТАНДЕМ"

т. (044) 213-0202. Пейджер: 054 абонент 6768.

E-mail: alex@simple.pp.kiev.ua

Украина, Крым

- Виктор Малов г. Евпатория т. (065-69) 5-20-85

Белоруссия, Минск

- ЗАО "Бел. КП-Пресс" 220053 ул. Чапаева, 5

ком. 408 т. (0172) 36-3305

От редакции

Как и предполагалось, сентябрь и октябрь ознаменовались шквальным потоком релизов, среди мешанины которых — странное дело! — даже проскочило несколько относительно стоящих игр. Причем, как вы уже наверняка догадываетесь, среди всего прочего безраздельно доминировали real-time стратегии, бурный всплеск которых буквально поглотил компьютерный рынок. Вслед за Dark Colony в течение месяца появилось аж целых восемь клонированных одна от другой представительниц направления Clone&Conquer. И каждая несла в себе нечто новое, и у каждой вся новизна абсолютно пропадала на общем фоне суетности и штампованности. Единственными исключениями стали Beasts&Bumpkins, затерявшаяся среди однотипных танков и роботов, и Total Annihilation. Но ведь смех берет: глядя на совершенно потрясающий трехмерный Total Annihilation, в котором реализовался максимум существующих в жанре идей, понимаешь, что жанр мертв. Точнее, он движется к скорой и бесславной гибели. Ничего нового уже не создается — происходит перепев старых идей на разные лады и с применением свежайших технологий. Остается ждать стратегии от первого лица типа Golgotha и Uprising да возлагать надежды на российские Всеслав Чародей и Allods, которые действительно несут в себе нечто неординарное. А в остальном — существующего хватит на полгода безотрывного стратегирования. Куда больше?..

Вообще же, дефицит новизны свойственен сейчас всем игровым жанрам. Если приглядеться, то играть — то подчас и не во что. Эксплуатация старых наработок под громкими лозунгами — увы, но такова сущность абсолютного большинства современных "мегахитов".

Впрочем — не будем превращать вступительное слово "От редакции" в книгу жалоб и предсказаний, и отметим еще одно событие, крайне важное для России. Пришествие 3Dfx и иже с ним. Опоздав всего-то на полгода по сравнению с Америкой и прочим цивилизованным зарубежьем, мы наконец-то собрались с духом и единодушной толпой ломанулись на рынки и в магазины, начисто сметая 3D ускорители с прилавков. Что послужило стимулом? Появление Shadows of the Empire и Turok, которые работают только под 3Dfx? Или же Hexen II с Jedi Knight, для которых 3Dfx насущной необходимостью хоть и не является, но числится в списке крайне желательных? А может быть, сплошные упоминания о названной плате в игровых журналах, в том же "Навигаторе"? Трудно сказать — да и не столь важно это, думается. Главное — что свершилось. В конце концов, и слава Богу!

Теперь — что касается текущего содержания "Навигатора" и планов на будущее. Перво-наперво, в отношении руководств и солюшенов. Мы уже получили некоторые... хмм... нарекания по поводу того, что удельный вес раздела Guides&Solutions видоизменился в сторону уменьшения. Думается, что после этого номера число подобных нареканий удвоится. Что ж, причины урезания раздела более чем очевидны: только сейчас появилось в достатке игр, которые достаточно сложны и сколько-нибудь интересны, чтобы по ним что-то такое делать. Так что в следующем номере раздел снова увеличится.

В этом номере мы развиваем рубрику ForgottenWare, покамест получающую всеобщее одобрение; ставим новые аналитические статьи; разумеется, продолжаем Игру в журнале. К сожалению, на сей раз по некоторым обстоятельствам нет всегдашней рубрики по "железу" — возобновится в следующем номере.

В отношении следующего номера: подобно этому, он будет характеризоваться глобальностью рубрики review (благо череда зародышевых проектов наконец-таки иссякла — они сейчас как раз все на свет полезли), а также содержать некоторые нововведения — как всегда, мы не станем раскрывать их до последнего момента. Сейчас же, пожалуй, единственным нововведением стала отдельная рубрика российских новостей и профессиональных объявлений.

Как обычно, мы ждем ваших мнений, пожеланий и обрушиваний по поводу журнала. Как обычно, все неординарные идеи фиксируются, и чем они неординарнее, тем с большей вероятностью воплощаются. Во всяком случае, таково наше рабочее кредо... :-))

главный редактор

УВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ СЕРИАЛ

Мониторы ViewSonic

Они выбрали ViewSonic



Мария Долгова -
студентка МГУ, 1-й курс



ViewSonic 15GS

ПЕРВАЯ СЕРИЯ - ДЛЯ ВСЕХ

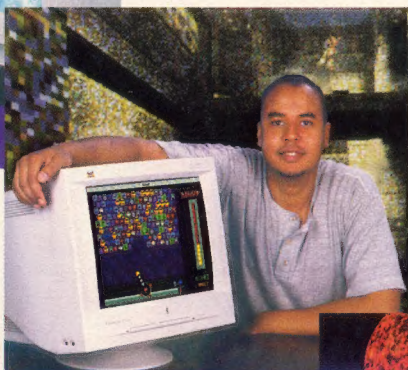
- Я выбрала монитор ViewSonic, потому что он отлично сочетает в себе производительность, качество и разумную цену.

Он прост и доступен в использовании, дает стабильное изображение, которое не утомляет зрение.

Во время учебы мне приходится много заниматься обработкой текстовых материалов и электронных таблиц, и этот монитор для меня просто незаменим.



ViewSonic 17GA

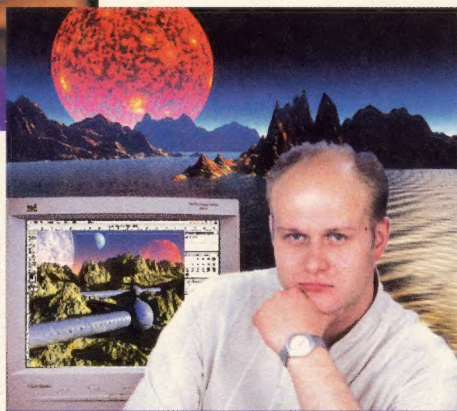


Антон Зайцев - ведущий
ТВ-программы "От Вина" (НТВ)

ВТОРАЯ СЕРИЯ - ДЛЯ "ГЕЙМЕРОВ"

- По работе мне часто приходилось сталкиваться с мультимедийными мониторами разных фирм, но когда покупал для себя - выбрал ViewSonic.

Он хорош как для работы, так и для развлечений, особенно если Вы увлекаетесь компьютерными играми. Прекрасное изображение, достойная графика, акустическая система, микрофон вполне позволяют мне воплощать интересные задумки, которые часто становятся материалами для моих телепередач.



Андрей Штапук - главный
художник РА "Арт-Мобиле"



ViewSonic P815

ТРЕТЬЯ СЕРИЯ - ДЛЯ ХУДОЖНИКОВ

- То, что я работаю за монитором ViewSonic, - вполне оправданно, поскольку меня как художника устраивают все его параметры.

Качественная цветопередача, максимально приближенная к оригиналу, удобное размещение настроек и регулировки экранной картинки.

Он идеально подходит для выполнения графических работ самой высокой сложности.

ЧЕТВЕРТАЯ СЕРИЯ - ДЛЯ ПРОФЕССИОНАЛОВ

- Для меня как специалиста-офтальмолога выбор монитора ViewSonic был продиктован чисто профессиональными мотивами. Прежде всего меня интересовало соответствие жестким требованиям по безопасной эксплуатации и международным стандартам излучения.

Если Вы хотите сохранить здоровое зрение на долгие годы, я бы Вам советовал мониторы ViewSonic.

Особенно я бы рекомендовал их профессионалам, проводящим за экраном монитора много времени.



ViewSonic PT775



Григорий Кочергин - врач-офтальмолог

Продолжение следует...



DVM Group - крупнейший дистрибьютор ViewSonic в Европе

Фирменный магазин ViewSonic:

Ленинградское шоссе, д. 3. Тел.: 742-3836, 742-3840.

Компьютерный центр DVM:

Краснобогатая ул., д. 44. Тел.: 269-2211, 964-0700, 269-2800.

Дистрибьюторский центр:

Тел.: 269-1776, 913-5185, факс: 913-5188.

E-mail: sales@dvm.msk.ru

Internet: <http://www.dvm.msk.ru>

Филиалы:

Красноярск: (3912) 21-04-77, Хабаровск: (4212) 22-20-14.



ViewSonic®

СОДЕРЖАНИЕ

News

World	4
Россия	6
Internet Top 100	9

Preview

Allods: Sealed Mystery	10
Vangers	14
Civil War Generals 2	16
Final Liberation	17
Test Drive 4	18
10Six	18
SiN	20
The Revenant	22
Nuclear Strike	23
Andretti Racing	23
The Malice	24
SODA Off-Road Racing	26
Buggy	27
Новый Робинзон	27
Skies	28
Diablo II	30
Vigilance	32
Cyberswine	32
Deep Six	33
Baldur's Gate	34
Grim Fandango	38
Armed & Delirious	39
Mortal Kombat 4: Dominion	40
Nightmare Creatures	42
Special Operations	44
Lunatik	45
Blade Runner	46
Fantasy Quake: Rise of the Phoenix	50
Deadlock 2: Shrine Wars	52
Manx TT	54
Max Payne	55

Max.View

Что такое RPG?	56
Игровая информация в Сети	62
Crack It Down! 2	66

Review

Lands of Lore 2: Guardians of Destiny	70
Resident Evil	72
Shadows of the Empire	74
Бородино. Наука побеждать	76



78 Jedi Knight: Dark Forces II
82 Beasts and Bumpkins
86 International Rally Championship
88 L.E.D. Wars
90 Speedboat Attack
92 Dark Reign: The Future of War
98 Monster Trucks
100 Conquest Earth
104 Ignition
106 Constructor
110 7th Legion
114 Earth 2140
116 Братья-Пилоты:
По следам Полосатого Слона
118 Total Annihilation
124 Дорожные войны
126 WAR, Inc.
130 Excalibur 2555 A.D.
131 Flame Dancers: Genesis
132 Imperialism

Guides&Solutions

138 Секретные уровни Dungeon Keeper
140 X-COM 3: Apocalypse
146 Советы психиатра
148 Dark Colony

Forgotten Ware

154 Death Track
154 MechWarrior
156 Shortline
156 Dark Queen of Kryn
157 Викторина ForgottenWare

Cheats, Hints, Secrets, Cracks

158 Cheats&Hints
159 Dark Reign
162 C&C Red Alert, 2 часть

Gamer's Zone

166 Игра 2: "Танец Пожирания"
178 Почему я не играю в квесты
180 Идеальный 3D Action
183 Как рождаются сценарии игр
184 Комикс "Всеслав Чародей"
190 Почта
192 Кроссворд

Allods: Sealed Mystery	10	C&C Red Alert	162	Final Liberation	17	Nuclear Strike	23
Vangers	14	Civil War Generals 2	16	Flame Dancers: Genesis	131	Resident Evil	72
Бородино. Наука побеждать	76	Conquest Earth	100	Grim Fandango	38	Shadows of the Empire	74
Братья-Пилоты	116	Constructor	106	Ignition	104	Shortline	156
Дорожные войны	124	Cyberswine	32	Imperialism	132	SiN	20
Новый Робинзон	27	Dark Colony	148	International Rally Champ.	86	Skies	28
		Dark Queen of Kryn	156	Jedi Knight: Dark Forces II	78	SODA Off-Road Racing	26
		Dark Reign	92, 159	L.E.D. Wars	88	Special Operations	44
10Six	18	Deadlock 2: Shrine Wars	52	Lands of Lore 2	70	Speedboat Attack	90
7th Legion	110	Death Track	154	Lunatik	45	Test Drive 4	18
Andretti Racing	23	Deep Six	33	Manx TT	54	The Malice	24
Armed & Delirious	39	Diablo II	30	Max Payne	55	The Revenant	22
Baldur's Gate	34	Dungeon Keeper	138	MechWarrior	154	Total Annihilation	118
Beasts and Bumpkins	82	Earth 2140	114	Monster Trucks	98	Vigilance	32
Blade Runner	46	Excalibur 2555 A.D.	130	Mortal Kombat 4: Dominion	40	WAR, Inc.	126
Buggy	27	Fantasy Quake	50	Nightmare Creatures	42	X-COM 3: Apocalypse	140

поддержка такового основного игрового ресурса, как DirectX 5.0. В дальнейшем планируется выпустить версию 6.0, которая добавит от глюков пятую версию и добавит новых ошибок. :-)

Час Ultima On-Line пробил

После долгого ожидания и трех этапов бета-тестирования, полная версия самой многообещающей интернетовской RPG — Ultima On-Line — была наконец-то выпущена компанией Origin. В США она продается по цене 75\$. В эту сумму включен бесплатный доступ к серверам UOL в течение одного месяца. Каждый последующий месяц будет обходиться вам в 10\$.

Если вы — настоящий фанат сериала Ultima, то несомненным подарком для вас может стать Ultima On-Line: Charter Edition. Помимо трехмесячного бесплатного доступа к интернет-игре, вы получите красивые рисунки на тематику Ультимы, удостоверение члена Общества Ультимы, карту Бриттании, значок Ультимы, Netscape Navigator и еще кучу софта для игр. К сожалению, это специальное издание можно заказать только напрямую через Electronic Arts в течение ограниченного времени. А стоит Charter Edition всего каких-то 90\$.



Охота на кур продолжается!

В ноябре компания Interplay выпустит набор дополнительных миссий для Redneck Rampage. Называться этот add-on будет Redneck Rampage: Suckin' Grits On Route 66. В этом дополнении будут новые монстры, оружие и усложненные карты с такими замечательными названиями, как The Celebrity Dinosaur Cave, The Pet Coffin Tour и Big Billy's World Famous Gut Bustin' Brewery. Они несомненно порадуют любителей туповатого американского юморка своей сложностью и "нестандартностью" мыслей создателей.

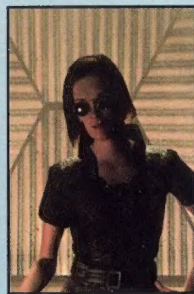


Имена бегущих по лезвию

Virgin Interactive и Westwood Studios объявили имена актеров, которые приняли участие в озвучке новой игры от Westwood — Blade Runner. Названные актеры также играли и в кинофильме; для придания атмосфере игры реального ощущения беспробудного будущего их лица были оцифрованы и привнесены в Blade Runner. Вот их имена:

Шон Янг — роль Рэйчел
Брайан Джэймс — Леон
Джэймс Хонг — Доктор Чу
Джо Туркел — Элдон Тирелл
Уильям Сандерсон — Джи-Эс Себастьян

Также в озвучке игры принял участие Клэнси Браун, который снимался в таком известном фильме, как "Горец".



Тиражирование Теневого Война

Компания Sunstorm Interactive известна такими наборами дополнительных уровней к играм на движке Build, как Duke It Out In D.C. (Duke Nukem 3D) и Cryptic Passage (Blood). Теперь настала очередь очередного творения 3D Realms. Совместно с WizardWorks (отделение GT Interactive) будет выпущен аддон для Shadow Warrior: Wanton Destruction. В нем будет два новых эпизода по пять уровней в каждом плюс по одному секретному уровню на каждый эпизод. Ло Ванг опять будет искать приключений на свою лысую голову и крошить врагов направо и налево.



Что ж, посмотрим на это дополнение. Если оно будет достаточно интересно, мы непременно напишем об этом в одном из следующих номеров "Навигатора". Но, как бы то ни было, Wanton Destruction станет не единственным набором уровней для Shadow Warrior. Те же WizardWorks в сотрудничестве с Silly Software издадут еще один набор — Deadly Kiss. И он может оказаться намного лучше Wanton Destruction. Время покажет, смогут ли эти дополнения вернуть хотя бы часть упущенной популярности "Теневому Войну".

Build на 3Dfx

В тот момент, когда вы читаете эти строки, компании 3D Realms и Monolith должны уже выпустить 3Dfx-патчи для своих игр Shadow Warrior и Blood. Несмотря на сарказм, который поначалу выказывали некоторые эксперты, применение технологий 3Dfx к движку Build несомненно улучшило игры — настолько, насколько это возможно. Скриншоты выглядят весьма неплохо, и по качеству графики превосходят полностью трехмерные GLQuake и Jedi Knight.

Deschutes

Компания Intel представила общественности свой новый процессор с кодовым названием Deschutes. Был показан вариант с частотой 350Mhz, который работал на материнской плате с частотой системной шины = 100Mhz. Также на плате установлен трехмерный ускоритель от Intel — i740 (Aurburn), который помимо своих трехмерных возможностей (весьма неплохих) способен декодировать видеопотоки в формате MPEG-2. Видимо, нас ждет очередная волна борьбы процессоров/плат со специализированными трехмерными ускорителями. Подождем Voodoo 2 и посмотрим...



Грядет Фантазия приставок

Как в точности стало известно, знаменитая RPG для Sony PlayStation — Final Fantasy 7 — будет выпущена в середине-конце 1998 года на PC. Адаптацией занялась небезызвестная Eidos Interactive. Судя по версии для приставки, эта игра может ураганом ворваться в мир ролевых игр персональных компьютеров. Занимать она будет, скорее всего, 4 или 5 дисков CD-ROM (возможно, что и больше: используется масса графики высокого разрешения, и это ведет к увеличению "мегабайтного веса" игры). Что ж, волна переноса игр с приставок коснулась и жанра RPG — посмотрим, что хорошего из этого выйдет.



09.10	Armored Fist 2	EA/NovaLogic	Tank Sim
09.10	Buccaneer	Mindscape/SSI	Strategy
09.10	Fallout	Interplay	Action+RPG
09.10	Jedi Knight	LucasArts	3D Action
07.10	Galapagos	EA/Anark	Sim-Life+Action
29.09	LOL2: Guardians of Destiny	Virgin	Adventure/RPG
29.09	iF16	Interactive Magic	Flight Sim
29.09	Ultima Online	EA/Origin	RPG
25.09	7th Legion	Epic MegaGames	Strategy
24.09	Conquest Earth	Eidos Interactive	Strategy
24.09	Mageslayer	GT Interactive	Action
24.09	Total Annihilation	GT/CaveDog	Strategy
23.09	C&C Aftermath	Virgin/Westwood	Strategy
17.09	Battleground 8	TalonSoft	Tactical Wargame
17.09	Flight Sim '98	Microsoft	Flight Simulator
17.09	Resident Evil	Virgin/Capcom	Action/Adventure
16.09	Dark Reign	Activision/Auran	Strategy
12.09	Shadow Warrior	GT/3D Realms	3D Action
12.09	Star Fleet Academy	Interplay	Space Sim
12.09	War Inc.	I-Magic/Optik	Strategy
11.09	Hexen II	Activision/Raven	3D Action
09.09	Shadows of the Empire	LucasArts	Action/Arade

трудника Кембриджского Университета Билла Шеффарда.

Для играющей братии данный продукт представляет особый интерес, так как позволяет не только освоить правильное произношение, но и научиться распознавать английскую речь на слух. После тесного знакомства с данной программой вам станут не страшны пространственные видеофрагменты без титров, которые частенько встречаются в современных играх.

В основе программы лежит уникальная технология распознавания речи, с помощью которой на экране монитора отображается образ произнесенного пользователем слова или предложения. Следующий шаг — сравнение полученного результата с эталоном, произнесенным на так называемом "Оксбридже" (это именно тот английский язык, на котором вещают радиостанция Би-Би-Си и британское телевидение). Еще одна важная черта данного CD ROM — он содержит 130 уроков английской грамматики.

Благотворительная акция

В начале октября при участии фирмы "Альтер-Вест" была проведена благотворительная акция, в результате которой в московской с.ш. N 875 появился новый компьютерный учебный класс, состоящий из сервера с процессором Pentium и семи рабочих станций. В качестве сетевой операционной системы используется Ulter-Line (разработка упомянутой выше фирмы) в комбинации с Windows. Подобные классы будут установлены еще в шести столичных школах. Желающие поддержать начинание могут обратиться по телефонам **(095)234-3472** или **151-6855**, а также по электронной почте ulter@ulter.msk.su



R-Style

Компания R-Style формирует собственное подразделение, нацеленное на разработку и издание игровых и мультимедийных продуктов. В рамках этого проекта в сентябре были приобретены две компании: "Кирилл и Мефодий" (разработка энциклопедий и обучающих программ) и "New Media Generation" (среди последних их достижений — квест "Призрак старого парка").



Торговые марки обеих фирм сохранены.

В настоящее время вы можете покупать про-

дукцию "КиМ" и "NMG" с 70%-тной скидкой, если являетесь участником мультимедийного клуба R-Style. Таковым становится каждый, купивший компьютер "R-Style Proxima" или ноутбук "R-Style Tornado". Среди прочих привилегий — возможность воспользоваться скидками при приобретении продукции из ассортимента торговых залов R-Style, льготами при послегарантийном ремонте и upgrade техники, и т.д.

На текущий момент под эгидой R-Style пребывают на стадии разработки две игры: "Звездный судья" (action/quest) и "Битва империй" (стратегия).

1С

Предназначенная для детей мультимедийная серия "Русские народные сказки" разрабатывается фирмой "Визкс" и издается силами "1С". Четыре тома серии уже находятся в продаже (каждый диск содержит по три известные сказки, представленные в виде собственно литературных произведений, более 100 иллюстраций, видеофрагментов и нескольких простеньких игр для самых маленьких). Сдан в тираж пятый том. Всего в серии будет 6 выпусков. Системные требования по нынешним меркам минимальны: 486DX2-66 с 4 Mb RAM. Средняя цена — 60–80 тыс.

* * *

В сентябре торговые службы "1С" перебрались в двухэтажное здание по адресу Селезневская ул., 21 (около метро "Новослободская"). Новый телефон — 737-92-57.

Buka

Число посещений фирменного сетевого журнала по играм [GameGuru](http://www.buka.ru/news/news.htm) (<http://www.buka.ru/news/news.htm>) приближается к третьей тысяче. Несомненное достоинство этого сайта — восьмистраничное освещение новинок, представленных на прошедшей выставке ЕЗ. Здесь же все желающие могут бесплатно подписаться на рассылаемые журналом новости из мира компьютерных игр

(<http://www.buka.ru/maillist/index.phtml>).

На сайте функционируют специальные странички по играм: "Русская Пулетка", "Дорожные Войны", "Вангеры", "Allods: Sealed Mystery", "Hard Truck".

* * *

Назван срок выхода демонстрационной версии: Allods: Sealed Mystery — 15 января с.г. Ожидаемый срок начала продаж самой игры — 15 апреля 1998 года.

Snowball Interactive

В процессе работы над "Всеславом-Чародеем" команда разработчиков из Snowball перелопатила немислимое количество архивных материалов по Руси 12-го века. Этот фундаментальный труд нашел свое отражение в небольшой энциклопедии, которая расположилась по адресу http://win.aha.ru/~snowball/xii_century_library.htm.

В сентябре-октябре компания Snowball Interactive проводила первый российский конкурс программистов Snowball PC'97. Целью мероприятия было привлечение внимания начинающих и профессиональных программистов из смежных областей к быстрорастущей российской индустрии компьютерных игр.



Вакансии

Snowball Interactive

3D Artist: good 3D modelling and animation skills. Strong knowledge of MAX or LW is a must and so is a good art taste. Completed multimedia projects, good drawing skills (great!), Character Studio/Puppet Master, AWB, WCS, Bryce 2, FDP and formal training in arts (awesome!) are all big pluses. Areas of work? From character animation to modelling for gameplay to game interface and all the way to video sequences. Sounds good?

2D/Concept Artist: great drawing skills is a must. So is experience of work with characters, either in games or in similar arts. You have to know how to work with post-processing software like Photoshop, be able to use digitizer, etc. Areas of work? From direct input in marketing materials and game boxes to post-processing over generated 3D objects for important closeup scenes. But most part of your time will be consumed working with producer and designer to transform their brainstormed ideas into detailed concept art so that our 3D guys can create models easily.

Programmer(s): strong C/C++ and Intel x86 32bit assembler knowledge, 32 bit programming experience, solid math and algorithm orientation are a must. Completed projects, experience in multimedia (gaming!) industry, MMX, image processing, 3D graphics and Win32 API programming, AI, DirectX, Direct3D, Watcom C/C++ are all great pluses. Hey, we're talking about coding games here, not some boring financial applications! Got your attention?

Assistant Producer: great communication skills. Experience in similar industry. At least some bachelor degree (could be in a process of earning one). Smart. Areas of work? Keeping projects on track, working with independent contractors, getting sales & marketing happy and development satisfied. And, you have to be a very dedicated player to apply!

Getting in touch: Sergei Klimov (sergei@snowball.ru). In subject line please provide the position you're applying for. If you have some recent samples, please attach so that we both would save some time. And don't forget to include your phone number. Good luck!

Multimedia Service

Профинансируем незавершенные проекты на любой стадии создания. Также купим игровые и мультимедийные проекты. Приглашаем к сотрудничеству художников-дизайнеров, владеющих навыками компьютерной графики и трехмерной анимации (3D Studio, Photoshop, Extreme). Обращаться по тел. 275-2431 (Николай Румянцев).

От редакции

В данной рубрике будет бесплатно публиковаться информация следующего порядка:

- 1) Объявления о поиске работы по специальностям программиста, художника, сценариста в области создания компьютерных игр.
- 2) Объявления о поиске издателя под создающийся игровой проект (мультимедийную энциклопедию и т.д.).
- 3) Любые другие объявления, связанные с тематикой создания компьютерных игр (мультимедийных энциклопедий и т.д.)

Если у вас есть информация, которую вы хотели бы поместить в рубрику, то вы можете переправить ее через стандартные адреса редакции (e-mail, FIDO, а/я).

Релизы второй половины сентября — начала октября с указанием средних цен (по Москве)

Игры

- "Бородино. Наука побеждать" (1C), 100–110 тыс. руб.
- "Братья Пилоты" (1C, Gamos, Пилот), 100–120 тыс. руб.
- "Международный Чемпионат по Ралли" (ДОКА), 35\$.
- "PIKE", переиздание (1C), 60–70 тыс. руб.
- "Total Control", переиздание (1C), 60–70 тыс. руб.

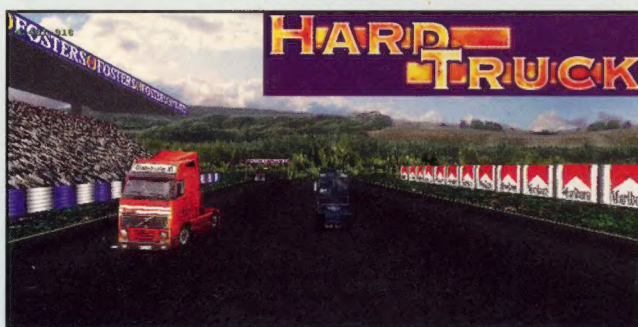
Мультимедиа

- "Вся танцевальная музыка" (1C, Last Sound Records, при участии Радиостанции 106.8), 90–100 тыс. руб.
- Энциклопедии кошек, птиц и холодного оружия (серия "1C:SBG. Популярные энциклопедии")

Готовятся к выходу

Игры

- "Всеслав Чародей" (1C/Snowball)
- "Hard Truck" (1C/Бука/SoftLab)



Мультимедиа

- Музыкальный архив "Агата Кристи. Виртуальный концерт" (1C/КомпактБук/Райс-ЛисС)
- "Том Соьер", "Питер Пэн" (серия "1C:Дока")
- Энциклопедия собак, животного мира, подводного мира (серия "1C:SBG. Популярные энциклопедии")
- Интерактивная база данных "Лекарственные растения" ("Байт плюс")

Интернет-адреса компаний

1C.....	http://www.1c.ru
Auric Vision.....	http://www.auricvision.com
Альтер-Вест.....	http://www.uw.ru
Бука.....	http://www.buka.ru
DATAFORCE.....	http://win.dataforce.net/contents.html
ДОКА.....	http://www.doka.ru
Кирилл и Мефодий.....	http://www.km.ru
КОМИНФО.....	http://www.kominfo.ru
New Media Generation.....	http://www.nmg.ru
Nikita.....	http://www.nikita.ru
Nival.....	http://www.nival.com
R-Style.....	http://www.r-style.ru
Snowball.....	http://www.snowball.ru

Материалы рубрики подготовлены Игорем Бойко

Место	Неделя в чарте	Название игры	Разработчик/Издатель	Жанр
1	14	Dungeon Keeper	Bullfrog/Electronic Arts	RPG
2	39	Diablo	Blizzard	RPG
3	46	HoMM2/add-on	New World/3DO	Strategy
4	10	X-Com 3 (Apocalypse)	Mythos/MicroProse	Strategy
5	45	C&C/Counterstrike(Red Alert)	Westwood	Strategy
6	83	Civilization 2	MicroProse	Strategy
7	62	Quake/add-on	Id/GT	3D Action
8	15	Carnageddon	Stainless/SCI/Interplay	Racing
9	45	MoO-2(Battle at Antares)	MicroProse	Strategy
10	96	Warcraft 2/ Tides of Darkness	Blizzard	Strategy
11	46	Tomb Raider/add-on	Core Design/Eidos	3D Action
12	8	Warlords 3 (Reign of Heroes)	SSG/Red Orb	Strategy
13	30	Magic (The Gathering)	MicroProse	Strategy
14	54	The Elder Scrolls (Daggerfall)	Bethesda/Virgin	RPG
15	22	X-Wing vs. Tie Fighter	Totally/LucasArts	Space Sim.
16	74	Duke Nukem 3D/add-ons	3D Realms/GT	3D Action
17	50	MechWarriors 2 (Mercenaries)	Activision	Action
18	41	Trials of Battle (OS/2)	Shadowsoft/Stardock	Arcade
19	13	LBA 2/ Twinsen's Odyssey	Activision	Quest
20	7	Birthright: The Gorgon's Alliance	Sierra	Strategy/RPG
21	3	Hexen 2 (The Beginning of the End)	Raven/Activision	3D Action
22	17	Moto Racer	Delphine/BMG	Racing
23	42	Privateer 2: The Darkening	Origin/EA	Space Sim./Quest
24	68	The Settlers 2	Blue Byte	Strategy
25	44	Fifa Soccer '97	EA Sports/EA	Sports
26	26	Theme Hospital	Bullfrog/EA	Strategy
27	13	Links (OS/2)	Access/Stardock	Sport
28	24	Need for Speed 2	Electronic Arts	Racing
29	29	MDK	Shiny/Playmates/Interplay	Action
30	97	Stars! 2	Star Crossed	Strategy
31	82	Descent 2	Parallax/Interplay	3D Action
32	9	Atomic Bomberman	Interplay	Action
33	63	World Circuit Racing/F1 (Grand Prix 2)	MicroProse	Racing
34	2	Dark Reign: The Future of War	Auran/Activision	Strategy
35	43	Lords of the Realm 2/add-on	Impressions/Sierra	Strategy
36	93	Galactic Civilizations 2 (OS/2)	Stardock	Strategy
37	40	NBA Live 97	EA Sports/Electronic Arts	Sport
38	27	Interstate '76	Activision	Racing
39	103	Championship Manager 2	Domark	Sport
40	4	Mordor 2(Darkness Awakening)	VB Designs	RPG
41	51	Avarice (The Final Saga)(OS/2)	CSS/Stardock	Quest
42	10	B.U.G.S. (OS/2)	Stardock	Arcade
43	106	Command & Conquer/Covert Ops	Westwood/Virgin	Strategy
44	12	Betrayal in Antara	Sierra RP 31 [2325]	RPG
45	15	Blood	Monolith/GT	3D Action
46	1	Total Annihilation	Cagedog/GT	Strategy
47	38	M.A.X.	Interplay	Strategy
48	105	Heroes of Might & Magic	New World/3DO	Strategy
49	60	The Pandora Directive	Access	Quest
50	156	Master of Magic	SimTex/MicroProse	Strategy
51	23	Vigilance on Talos V (OS/2)	PolyEx	Arcade
52	18	Capitalism Plus	Interactive Magic	Strategy
53	25	Imperium Galactica	Digital Reality/GT	Strategy
54	19	The Last Express	Smoking Car/ Broderbund	Quest
55	24	Creatures	Cyberlife/ Mindscape	Sim. Life
56	55	Jagged Alliance (Deadly Games)	Sir-Tech	Strategy
57	20	Comanche 3	Novalogic	Simulation
58	43	Steel Panthers 2 (Modern Battles)	SSI/ Mindscape	Wargame
59	96	The Dig	LucasArts	Quest
60	97	Worms/Reinforcements	Team 17/Ocean	Action
61	52	NHL Hockey '97	EA Sports/Electronic Arts	Sport
62	64	Close Combat	Atomic/Microsoft	Wargame
63	46	Screamer 2	Milestone/Virgin	Racing
64	96	11th Hour(Be Afraid of the Dark)	Trilobyte/Virgin	Quest
65	26	Pod	Ubi	Racing
66	40	Discworld 2 (Missing Presumed...!?)	Psychosis	Quest
67	30	KKND (Krush, Kill & Destroy)	Melbourne/Electronic Arts	Strategy
68	68	AH-64D Longbow	Origin/Electronic Arts	Simulation
69	85	Wing Commander 4	Origin/Electronic Arts	Space Sim.
70	6	Outpost 2 (Rebellion)	Sierra	Strategy
71	114	MechWarrior 2/add-ons (The Clans)	Activision	Action
72	156	Doom 2 (Hell on Earth)	Id/GT/Virgin	Action
73	131	X-COM 2 (Terror f.t. Deep)	Mythos/MicroProse	Strategy
74	53	Star Control 3	Time Warner	Strategy
75	103	Steel Panthers	SSI/Mindscape	Wargame
76	2	Dark Colony	Gametek/ Take 2	Strategy
77	48	Syndicate Wars	Bullfrog/Electronic Arts	Action
78	1	Shadow Warrior	3D Realms/GT	3D Action
79	32	Broken Sword/ Circle of Blood	Revolution/Virgin	Quest
80	181	U.F.O./ X-Com (Enemy Unknown)	Mythos/MicroProse	Strategy
81	92	Gabriel Knight 2 (The Beast Within)	Sierra	Quest
82	32	Emperor of the Fading Suns	Holistic/ Segasoft	Strategy
83	21	Redneck Rampage	Xatrix/Interplay	3D Action
84	25	Outlaws	LucasArts	3D Action
85	105	Need for Speed	Distinctive/Electronic Arts	Racing
86	12	Formula 1	Bizarre Creations/ Psychosis	Racing
87	2	Wipeout 2097/Wipeout XL	Psychosis	Racing
88	18	Chessmaster 5000	Mindscape	Strategy
89	151	Transport Tycoon/ deluxe	MicroProse	Strategy
90	3	Atlantis (The Lost Tales)	Cryo/Interplay	Quest
91	38	Obsidian	Rocket Science/Segasoft	Quest
92	7	The Ardennes Offensive	SSG/SSI/Mindscape	Wargame
93	4	Extreme Assault	Blue Byte	Action
94	9	Pacific General	SSI/Mindscape	Wargame
95	62	Links LS	Access	Sport
96	91	Monopoly	Westwood/Virgin	Strategy
97	1	NHL 98	EA Sports/Electronic Arts	Sport
98	11	Flying Corps	Rowan/Empire	Simulation
99	195	SimCity 2000	Maxis	Strategy
100	149	Panzer General	SSI/Mindscape	Wargame

INTERNET TOP 100

Таблица составлена на основе Internet PC Games Top 100 Edition 249 - Week 41 - October 6, 1997 (c) World Charts Foundation <http://www.worldcharts.com>



Жанр:RPG с элементами стратегии
Издатель в России:Buka Entertainment
Издатель в Америке и Европе:SSI
Разработчик:Nival Entertainment
Срок выхода:Первая половина 1998 года
ОС:Windows 95

Статья написана по материалам интервью с Сергеем Орловским, директором компании Nival Entertainment, а также на основании прохождения миссий в рабочей демо-версии. В последнем неоценимое содействие оказал ведущий программист Петр Высотин.

Создатели

Команда разработчиков Nival Entertainment образовалась в 1996 году. Примерно за год она сделала игру, которая теперь имеет все шансы стать заметным событием не только в России, но и во всем мире. Я говорю сделала, потому что в Allods: Sealed Mystery уже можно играть, причем не только в версию для одного игрока, но и по сети. Знаете, что бросается в глаза при посещении офиса Nival? Впечатляет то увлечение, с которым они играют в собственное детище. Мне показалось, что в этот момент все забывают о спрайтах

и пикселях и чувствуют себя самыми обычными игроками.

Сейчас в составе Nival шестнадцать человек. Основу коллектива составляют те самые высококлассные спецы из "Мир-Диалог", которые создали в свое время "Морские легенды". Среди их товарищей по команде есть и не менее опытные программисты, благодаря которым увидел свет знаменитый Total Control, изданный компанией ДОКА.

Вопрос: Как вы оцениваете готовность Allods к выходу в свет?

Ответ: Вопрос, на самом деле, каверзный, так как всем в игровом мире прекрасно известно, что первые 80 процентов игры делаются за 20 процентов времени, а последние 20 — за 80.

Замысел и его метаморфозы

Изначально Allods: Sealing Mystery, тогда еще прозывавшийся MoonSeven, был задуман как стратегическая игра на базе фэнтезийного мира, причем для пользователей Интернет. Однако со временем игровая концепция стала радикально изменяться. В Nival пришли к мнению, что гораздо лучше сделать полноценную игру для одного игрока, а уже затем достраивать в нее многопользовательскую поддержку.

В жанровом отношении Allods можно охарактеризовать как смесь Diablo и Warcraft (звучит интригующе, неправда ли?). От Diablo игра отличается в первую очередь тем, что: а) действие происходит на открытых пространствах, б) вы управляете не одним персонажем, а группой. С Warcraft ее роднит то, что: а) управление персонажами осуществляется по типичной для real-time стратегии схеме (выделил одного или не-

скольких персонажей и щелкнул на местности, отдавая команду движения или атаки), б) фэнтезийная игровая среда, где разворачивается действие Allods, внешне сильно похожа на среду Warcraft.

Но, как вы понимаете, такова игровая модель Allods в целом. Дальше начинаются частности. И частностей здесь — великое множество.

Вопрос: В чем, собственно, заключается "стратегичность" вашей игры?

Ответ: Вообще сам термин "стратегия" едва ли применим к тому классу игр, который сейчас многие называют real-time strategy. На самом деле это скорее не стратегии, а real-time "тактики". Очень многим Allods напоминает именно такие игры. Однако в ней отсутствует экономическая составляющая, характерная для большинства таких игр. Другими словами, не будет никакой



базы, строительства и даже добычи ресурсов. Поставленные задачи нужно будет решать, исходя из имеющихся в распоряжении игрока ограниченных средств. Одержат победу на очередном уровне только за счет количественного превосходства над силами противника не удастся. Понадобится и умение думать...

Когда рушится мир

Игровой мир состоит из множества островов, которыми заведуют Великие Маги. Острова разбросаны в пространстве, и жизнь на каждом из них теплится только благодаря усилиям местного мага. Не потому, что он такой хороший, а потому, что деваться ему некуда. Если он бросит все на произвол судьбы, то остров просто распадется, со всеми вытекающими отсюда печальными последствиями.

Кстати, виноваты в данной скорбной ситуации сами маги. Захотелось им, понимаешь, задешево получить знания, богатство и процветание для подопечных. Вот и решили они копнуть планетку поглубже, чтобы добыть энергии побольше. Но — не судьба. На свободу вырвались некие темные силы, с которыми они совладать не су-



мели. Тут же начались природные катаклизмы. И когда острова стали разрушаться — все Великие Маги бросились по своим уделам и засели в свои любимые башни, где немедленно применили свое искусство. Чем опытнее и мощнее был маг, тем больший участок территории острова удалось ему сохранить...

Мир изменился. И теперь уже маги были вынуждены непрестанно находиться в своих башнях, ибо противное вызвало бы дальнейший распад островов.

(Кстати, этот факт и дал название самой игре. Allod — средневековое обозначение владения, хозяин которого никому не подчинялся. Был сам себе сюзереном и не платил никому ни дани, ни подати. Зато и обидеть его мог каждый. Особенно, если покидал он свои земли, неважно под каким предлогом.)

Так прошло три столетия... Нынче же пришло ваше время ступить на земли одного из островов-аллодов. Острова, тайна которого охраняется печатью самого Великого Мага Скракана.

Герои и наемники

Ваша партия (иначе — команда, иначе — грозное и всепокрушающее войско) состоит из трех разновидностей воинов и магов.

Первая "разновидность" представлена в единственном экземпляре. По идее, данная разновидность — это вы и есть. Как и во всякой RPG, перед началом игры вам предстоит создать персонаж главного героя, который и станет вашим представителем в мире Allods (нечто похожее реализовано и во Всеславе Чародее). К сожалению, выбор здесь весьма невелик. Вы можете играть за воина или мага, которые могут, в свою очередь, быть мужчиной или женщиной. Итого — 4 варианта.

Вторая "разновидность" — разномастные герои, которые будут присоединяться к вашей команде по мере прохождения миссий. Каким образом это происходит? Проще некуда. Допустим, где-то в углу карты, схоронившись в ущелье, прячется некий воитель меча и топора. И куда сей воитель деться не может, потому как выход из ущелья заперт ужасными тварями. Как только миссия начинается, вы этого воителя видите, однако управлять им не можете. И сможете не раньше, чем продвинетесь по карте к нему поближе и, по возможности, покоцаете заперших его в ловушке тварей.

У каждого из присоединяющихся по ходу прохождения миссии героев есть собственная история, и действуют они сообразно собственным мотивациям. Другими словами, вполне возможно, что герой может отважиться даже и на предательство, либо же проявить какую-то храбрость или подлость. Впро-

чем, сейчас нельзя сказать в точности, будет ли подобная возможность реализована в финальной версии Allods.

Максимальное количество героев, которыми вы сможете управлять во время очередного задания, — восемь человек.

И последняя "разновидность" — наемники. Как и следовало ожидать, отличительной чертой всякого наемника является то, что его надо нанимать. За плату, разумеется. Факт найма происходит в промежутке между миссиями на экране города, о котором речь пойдет страницей дальше. Что же касается денежных средств, то их вы раздобываете по системе Diablo: монстра зарубил — что осталось, то и поднял — чего утащил, то и продал; или второй вариант: по карте походил, мешочков, мешков и мешищ поднабрал, и по окончании миссии опять же все лишнее продал и толику обогатился.

Если обратиться к сюжету, то всего в игре существует 15 групп наемников, по 5–15 человек в каждой. Они бесцельно слоняются по острову, пребывая в ожидании, пока кто-нибудь проплатит их высокоценные услуги. Если не считать ограниченной популяции, то наемники могут быть призваны в команду в любом количестве (тут единственный сдерживающий фактор — финансы).

Порубиться и пообщаться

Вопрос: Возьмем среднего игрока. Сколько времени может ему понадобится на прохождение сценария игры?

Ответ: Сложный вопрос. Примерно — часов 50.

Игра разбита на 16 основных и 16 бонусных миссий. Доступ к последним будет предлагаться вне зависимости от ваших успехов или неудач. Цель этих дополнительных походов — помочь игроку "навернуть" героев и обновить их гардероб/вооружение.

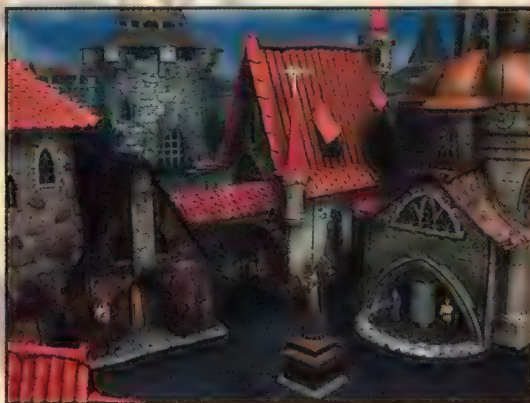
События каждой миссии разворачиваются на соответствующей заданию карте. Карта являет собою ландшафт (максимальный размер — 240x240 квадратов), богато усеянный разного рода растительностью и населенный приличным числом живых существ. В начале миссии большая часть карты затемнена (Fog of War).

Allods относится к разряду псевдо-трехмерных стратегий (самые близкие примеры — Earth 2140 и Dark Reign). Фактура местности сказывается в первую очередь на передвижении юнитов. Например, скорость подъема на холм ниже, чем скорость движения по открытой равнине. И еще одно: с поднятием на возвышенность у юнита увеличива-

ется радиус обзора.

Важным моментом следует считать тот факт, что в игре предусмотрено аж 8 скоростей протекания времени. Премуществ подобному можно сыскать массу. Например, вы получаете возможность скоротать время, когда скучаете в засаде, ожидая появления неприятеля.

Все миссии снабжены заданиями, которые необходимо выполнить для одержания победы. Предположим, что требуется отыскать и отправить к праотцам такого-то злого волшебника. Изначально вы, скорее всего, не имеете ни малейшего представления, где этот нехристь рода человеческого может обретаться. Что ж — вы принимаетесь за



исследование карты, периодически ныряя на скопления разнообразных монстров и аккуратно их приканчивая (либо же применяя тактику изматывания противника бегом — зависит от личной доблести играющего). Периодически вы набредаете также и на NPC (нейтральных персонажей, которые к вашему воинству не присоединяются и при этом врагами не являются), у которых консультируетесь, где чего находится. В конце концов вы отыскиваете упомянутого властителя запертых сил, громите обороняющие его неприкосновенность элитные толпы особо кровожадных тварей, и — задание миссии выполнено.

Однако, что приятно, вы не окажетесь сию же секунду вывалены на экран города, появляющийся после успешного завершения миссии. Вам предоставляется возможность (при желании) побродить по карте, добывая остатки погребавшихся по закоулкам тварей и добирая все недособранное.

В городе

Как уже не раз сообщалось, героически завершив миссию, вы переноситесь на экран города. В городе есть магазин, таверна и тренировочный зал.

Магазин, как и следует из его названия, предназначен для свершения операций купли-продажи. Продаете вы все те собранные на миссии предметы, которые для вас ценности не представ-

ляют. А покупаете, соответственно, оружие, доспехи и прочее подобное необходимое.

В таверне осуществляется набор наемников.

В тренировочном зале вы за достаточно значительные деньги осуществляете тренировку героев по каким-либо их характеристикам, связанным с умением обращаться с холодным оружием или с мастерством во владении заклинаниями.

Не числом, а умением

Основа тактики Allods — бережное обращение с каждым входящим в состав команды персонажем и тщательное планирование каждого поединка.

Допустим, нападает на вас орда клыкастых троглодитов зверской наглости. Можно, конечно, броситься в атаку "шашки наголо" — и положить всю команду. А можно отступить в узкое ущелье. Вперед выставить воина, а позади него расположить мага со способностью лечения. Троглодиты станут протискиваться в ущелье по одному, и воин их будет одного за другим укладывать. Что же касается мага, то его задачей станет постоянно подлечивать получаемые воином раны.

Есть и другие варианты. Например, "напылить" на воина огнезащитное заклинание и бросить его в самую гущу монстров. Как только храбреца обступят со всех сторон — наколдовать на тварей лавину огня. Защищенный воин останется невредим, в то время как монстры окажутся испепеленными.

Богатство игровых возможностей

поднимается до столь высокой степени, что вы можете даже и уничтожить всего того на миссию наемника, дабы заполучить какие-то уникальные предметы его экипировки и напялить на своего основного героя. Однако предпринимать подобные вероломные действия не рекомендуется. Хотя бы потому, что наемников доступно в игре не так уж и много. И будет верхом неразумности прийти на последнюю миссию с командой, состоящей сплошь из одних героев (а как вы помните, максимальный показатель значения "сплошь" не превышает восьми).

Обратимся к противникам. Всего в игре около 30 видов монстров, и от уровня к уровню вас ждут разборки со все более мощными звероящерами. Тела зарубленных страхолюдов, как и в Warcraft, быстро "разлагаются" и исчезают с карты. Однако — свежеспеченный труп, пока он окончательно не спекся, можно оживить соответствующими случаями заклинаниями. Герои, наемники и зомбированная нежить — подобный войсковой состав станет вполне обычным явлением на поздних миссиях Allods.

Умри в огне

В Allods применяется весьма проработанная система магии, заклинания которой основаны на пяти стихиях: земле, воздухе, воде, огне и Астрале. К слову говоря, если в самом начале игры, избирая основного героя, вы остановите свой выбор на волшебнике, то вам потребуются также еще и выбрать предпочтительный для него тип магии.

На данный момент магические заклинания находятся в стадии разработки и доводки, и вдаваться по их поводу в подробности не хотелось бы. Потому как, скажем, заклинание FireWall смотрится потрясающе: сферический участок местности воспламеняется, и всякий, кто попадает в зону действия огня, оказывается либо на грани гибели, либо далеко за ее гранью. Однако, при всей своей эффективности, данное заклинание должно вовсе не круг пламенный зажигать, а стену огненную возводить, как то в Diablo было.

Иными словами, магия обещает быть разнообразной и впечатляющей, но какой именно — да убоимся говорить ранее срока.

Кладовка в запястье

В Allods имеется более 300 (!) немагических предметов, которые можно одеть на персонажа или использовать в качестве

оружия. А в дополнение к ним — еще и масса всякого магического снаряжения.

Inventory у персонажей вашей команды присутствует. Более того — оно является безразмерным, и помещаемое в него количество предметов ничем не ограничено. За исключением того немаловажного факта, что герой, который тащит на себе воз, будет и сам тащиться со скоростью этого воза.

Вопрос: Можно ли навесить на персонажа такой набор доспехов, что он будет переть, как танк, сметая всех и вся на своем пути?

Ответ: Навесить — то можно, только подобная экипировка будет стоить безумных денег. Причем стоит помнить, что на каждое действие обязательно найдется свое противодействие. Например, не каждые доспехи защитят от магии...

Наше "фи!" системе AD&D

Разработчики решили не использовать классическую AD&D'шную систему представления показателей персонажей и предметов, которая может оказаться трудоемкой для понимания, если вы с ней не особо знакомы.

В Allods был применен значительно более прозрачный принцип: "чем больше, тем лучше". Доспехи с показателем 50 более качественны, чем доспехи с показателем 40. Никаких тебе отрицательных значений и уравниваний типа "кинжал 1D4+1". Опять же: упрощение в пользу играбельности.

Мастерство персонажа растет непрерывно. Чем чаще герой применяет некое оружие или магию, тем быстрее повышается его умение по обращению с данным оружием или магией.

Лучнику — стрелу пускать, а воину — мечом махать

В ситуации, когда приходится выполнять задания малым количеством войск, резко возрастает роль каждого юнита, а вместе с этим и необходимость в продуманном, четком и удобном управлении.

Что ж, в Nival постарались. Управление действительно удобно и во многом аналогично применяемому в real-time стратегиях. Кроме "мышинных" команд, широко используются и различные горячие клавиши, дающие возможность моментально отдать нужное приказание. Есть и комбинированные команды, только-только начинающие появляться в стратегическом жанре (примеры — Dark Reign, Total Annihilation). Например, "Swarm" — двигаться в указанную точку, при появлении противника — атаковать.

Очень удобной представляется



и возможность постоянного применения магом указанного заклинания. Например, непрерывное лечение сражающихся воинов.

Следует также отдать дань почтения возможности задания группе боевого порядка. Любители RPG прекрасно его знают: впереди мощные, защищенные лучшими доспехами воины, за их широкими спинами — лучники и маги. Причем порядок соблюдается и при движении. Не то что в Warcraft, где лучники и маги каждый раз стремятся броситься в рукопашную...

Что же касается искусственного интеллекта, то здесь позволим себе воздержаться от преждевременных суждений, как и в случае с магией. Известно, что AI разработчики уделяют большое значение, прорабатывая как поведение монстров, так и персонажей вашей команды. Противник в первую очередь атакует магов, потом напускается на лучников, и лишь под конец принимается сгрызать воинов. И даже более того: участники вашей команды, не получив иного приказа, также первым делом атакуют стреляющие юниты противника.

Вопрос: Монстры обладают ограниченными способностями. Насколько правильно игра отрабатывает их реакцию на изменение окружающей среды, на появление героев и тому подобное? Иначе говоря — насколько честен ваш AI?

Ответ: AI абсолютно честен, никаких дешевых трюков. Но неожиданностей будет предостаточно, поэтому мой совет игрокам — сохраняйтесь почаще.

Мышнысты и леопольдовцы

В отличие от Diablo или Warcraft, цель игры в режиме multiplayer не сво-

дится к банальному уничтожению противников. Каждый из игроков сможет выбрать именно ту модель поведения, которая ему в большей степени по душе. Можно быть добрым и со всеми дружить. Почти как кот Леопольд. А можно и злым заделаться, чиня пакости направо и налево (короче, уподобляясь терроризировавшим миролюбивого котяру мышам). Какой из вариантов лучше?

В обоих случаях есть свои сильные и слабые стороны. Если ваша доброта граничит с наивностью, то можете оказаться пойманными на какой-нибудь подлости другого игрока. Если же вы — прожженный мышныст (в смысле похожести на названных мышей и в смысле пристрастия к опробованию своей реакции на соединениях противника), то будьте готовы к постоянным нападкам как бы миролюбивых "леопольдовцев".

Максимальное количество играющих по сети — 16 человек. Город в этом режиме отсутствует, а магазин располагается прямо на карте.

В дальнейшем предполагается организация бесплатных серверов в Интернет, где в одной игровой сессии сможет принимать участие до 50 человек.

Вопрос: Предусмотрена ли возможность chat'a?

Ответ: Разумеется. Быть может, мы даже сделаем голосовой, но окончательное решение пока не принято. Все будет зависеть от возможностей канала.

Кратко о прочем

● Разрешение — не менее 640x480, графика — 65 тысяч цветов.



- Смена дня и ночи.
- Возможность менять оружие персонажей в момент боя.
- Применение заклинаний с огнем и льдом отражается на окружающей среде — деревья горят и т.п.
- Предполагаемые технические требования: Pentium 133 (или выше), 16 Mb RAM (желательно — 32 Mb), 1 Mb VideoRAM.

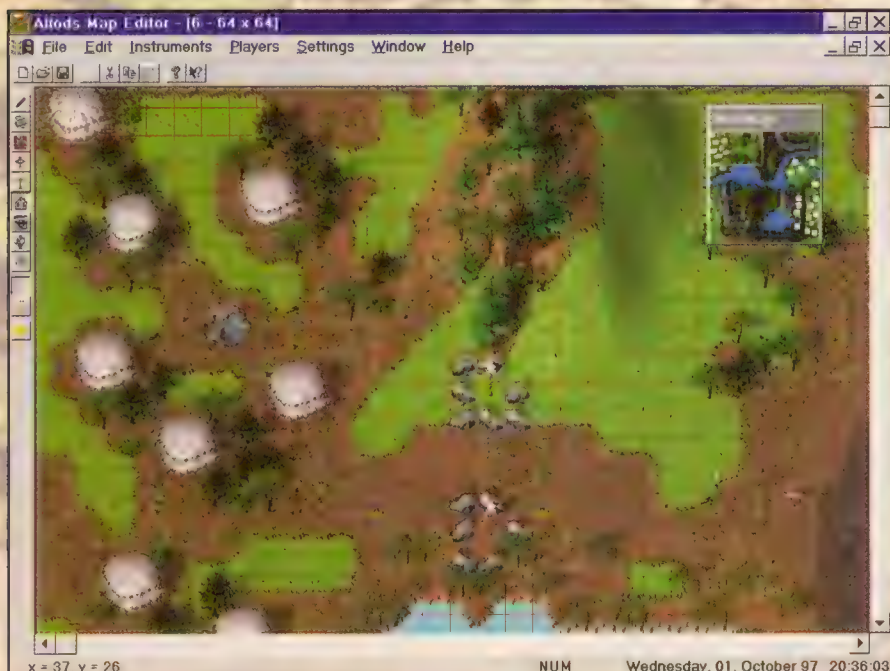
Послесловие

Вопрос: И последнее. В чем, по вашему мнению, прелесть вашей игры? Почему те, кто будут в нее играть, отдадут ей предпочтение перед играми-конкурентами?

Ответ: Потому, что это — очень красивая, (красивее всех других), хорошо продуманная и добротнo сделанная стратегическая игра, которая способна доставить массу удовольствия как любителям стратегий, так и любителям RPG.

Мы желаем успеха студии Nival Entertainment и их проекту — Allods: Sealed Mystery. И выражаем надежду на то, что игра получится действительно великая. Но, разумеется, спешить с окончательными выводами не станем. Полная версия Allods должна выйти в начале следующего года. В России игра издается компанией Buka Entertainment, права на издание за пределами России переданы SSI.

**Игорь Бойко,
Иван Самойлов**



Вангеры

или "Руководство к написанию хитовой игры"

Жанр:.....Аркадный автосимулятор + Action
Издатель:.....Бука
Разработчик:.....K-D Lab
Системные требования:.....Pentium, 16 Mb RAM
Рекомендуется:.....Pentium MMX 200 и выше, 32 Mb RAM
Срок выхода:.....Октябрь-ноябрь 1997 года
ОС:.....Windows 95

Вы когда-нибудь задумывались о том, что нужно сделать, чтобы написать по-настоящему крутую компьютерную игру? Игру, после которой все разработчики-конкуренты разобьют свои мониторы и пойдут работать системными администраторами? Ниже приведен список вполне современных критериев, проиллюстрированных на примере новой разработки российской компании K-D Lab — "Вангеры" (Vangers). Демо-версия этой игры уже около месяца лежит на сайте издателя — компании Buka Entertainment

(www.buka.com), а появление релиза ожидается в ближайшие месяцы.

Выбор жанра

Для написания крутой игры прежде всего необходим правильный выбор жанра, ибо сегодня трудно удивить кого-либо еще одной real-time стратегией или 3D-action. Лучше всего, если оно получится, придумать нечто совершенно оригинальное. Хорошо подойдут военизированные гонки на микромашинах (мехосах) типа

Death Rally. Как обычно в таких случаях, происходящие события мы видим в перспективе сверху.

Однако управление должно быть максимально реалистичным — как в хорошем симуляторе от первого лица. Чтоб жизнь тортотом не казалась. И это только начало. Потому как помимо таких очевидных накруток, как апгрейд, торговля и выполнение миссий, в игру должно быть внесено общение с разнообразными персонажами.

Кроме того, неплохо бы нагрузить игрока какими-нибудь социологическими изысканиями, поскольку законы мира Вангеров поначалу ему совершенно неведомы.

И что самое важное, все перечисленные жанровые компо-

Наш щенок похож немного
 На бульдога и на дога,
 На собаку водолаза
 И на всех овчарок сразу
 (песенка)

ненты должны быть увязаны и сбалансированы между собой. Да... Это вам не замшелая "стратегия с элементами RPG". Тут уж на ум приходят глобальные разработки, уровня Privateer, например...

Правила игры

Вторым неременным условием успеха является предоставление игроку максимальной свободы действий. Чем меньше ограничений — тем лучше. Создатели Vangers весьма далеко продвинулись в этом направлении: четко обозначенной трассы нет и в помине, а передвижение по игровому полю ограничено естественными препятствиями и проходимостью вашего мехоса.

Еще одним немаловажным фактором является долготерпение игрока, так как площадь миров огромна, а перемещаться по ним — очень непростое занятие. Не меньше свободы потребуется и в выборе игровой стратегии: вы можете выполнять миссию, а можете и отказать. Можно собирать и продавать раскиданное повсюду снаряжение и копить на новый мехос, а можно отправиться путешествовать в следующий Мир. И никто вам ничего не скажет. И не помешает.

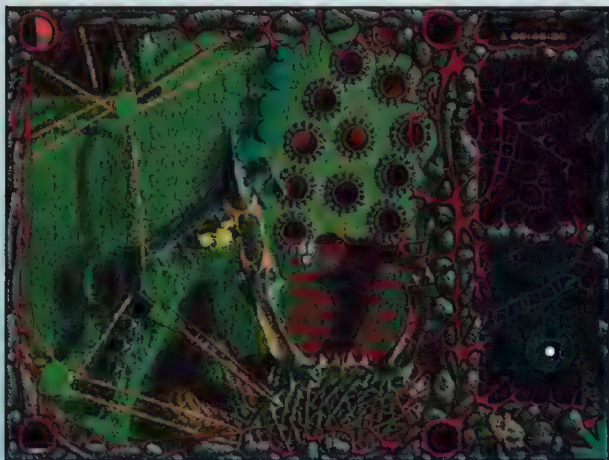
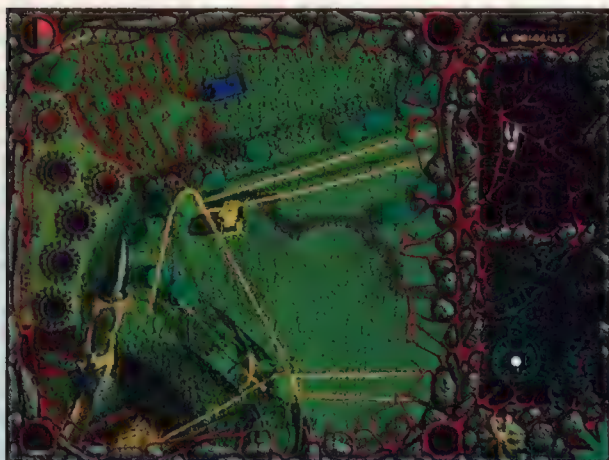
Предыстория и сюжет

Наличие увлекательной предыстории в наше время является совершенно необходимым. Даже тупо снося головы сотням одинаковых монстров в очередной 3D игре, хочется знать, за что деретесь. Тем более, когда дело касается настоящей, серьезной игры.

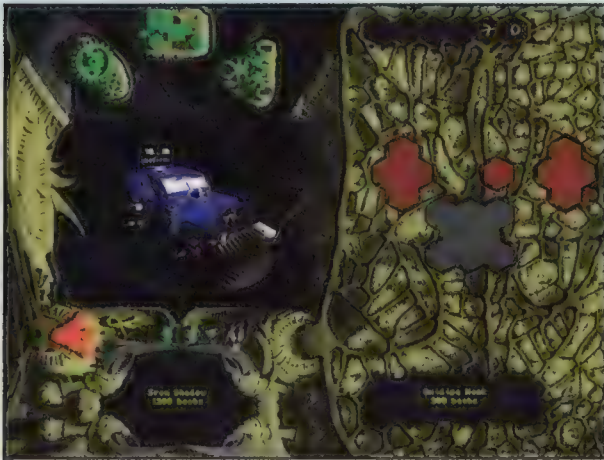
Но и здесь Vangers оказались на высоте! Отодвинув время действия на тысячи лет вперед, разработчики придумали совершенно особенную концепцию игрового мира. Сюжет не ограничивается вступительной сказочкой, но является важным компонентом игрового процесса. Законы Потерянной Цепи Миров вам придется изучать на протяжении всей игры. Иначе вы ничего не поймете.

Управление

Раз уж речь зашла об автогонках, совершенно необходимо при-



дать поведению мехоса максимальную естественность. Разработчики из K-D Lab решили не делать пользователю поблажек. Если на дороге машина ведет себя более-менее прилично, то перемещение по бездорожью — сущий кошмар, совсем как в реальной жизни. Никаких преувеличений! — управление мехосом потребует физических усилий. Если уж вы попали в яму с песком, будьте увере-



ны: вам предстоит серьезно попотеть. Чиркнув бортом по незаметному препятствию, запросто можно слететь с дороги или даже свалиться с моста.

Графика

Графике в серьезной игре, безусловно, уделяется самое пристальное внимание. Она должна быть трехмерной, полигональной и, по возможности, не иметь аналогов. С этой целью K-D Lab разработала собственную графическую систему. Трехмерные объекты состоят из нескольких тысяч полигонов, причем это касается не только мехосов, но и второстепенных предметов. Многоуровневый ландшафт огромного игрового поля не повторим и динамичен. Используются совершенно оригинальные дизайн и цветовые решения.

Системные требования

Да, и чуть не забыли про самое главное. Хорошей игре совершенно необходимы впечатляющие системные требования. Никаких DOS — только Windows 95 или NT. Необходим Pentium и не менее 16 мегабайт оперативной памяти. Лучше, чтобы их было 32, иначе некоторые эффекты будут недоступны. Приветствуется наличие MMX. Впрочем, и в этом случае надпись "Loading. Please wait..." все равно останется вашим постоянным спутником. Вот и все. Потенциальный мегахит готов.

Приложение к Руководству.

Пояснительная записка пострадавшего юзера

В вышеперечисленный список не попал, пожалуй, только один критерий. Играбельность. Если Vangers и обладают ею, то из демо-версии этого напрямую не следует. Во всяком случае, это неочевидно. И дело не в том, что что-то упущено или забыто. Очень даже наоборот. В Vangers реализовано слишком много идей, которым — создается такое ощущение — тесно всем вместе.

Сочетание реалистичности управления и сложных экономическо-сюжетных построений оказалось не особо удачным. С большим трудом добираясь из пункта А в пункт Б, игрок рискует забыть, зачем он

это, собственно, делает. Предоставленная ему свобода выбора кажется несколько излишней, а мотивация, напротив, — слабой. Рано или поздно возникает вопрос: "Ребят, а что это я здесь делаю?"

Отсутствие четко определенной цели не способствует увеличению игрового интереса. Слишком навороченным выглядит и сценарий: излишек терминологии, запредельная чужеродность миров... Однако на серьезное sci-fi произведение он не тянет хотя бы потому, что речь персонажей стилистически смахивает на слэнг студентов технических вузов (впрочем, это детская болезнь почти всех отечественных игр, — пока что приходится мириться).

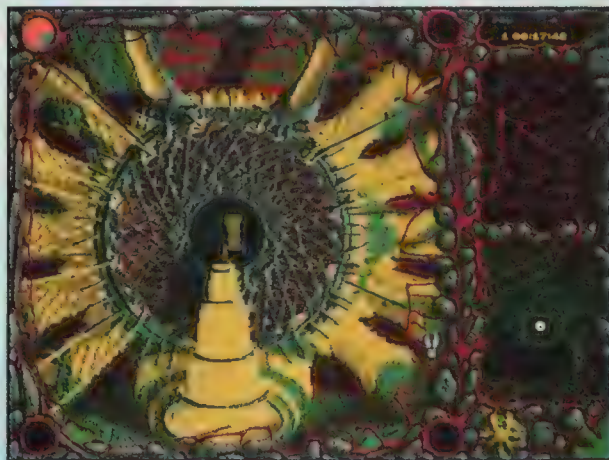
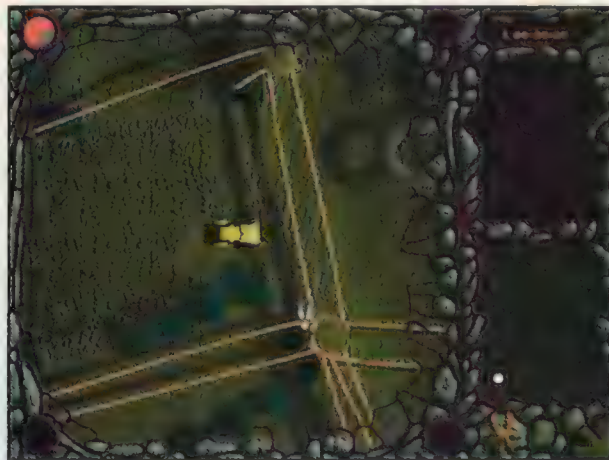
Не самые веселые мысли вызывает и внешний вид игры. Действительно, невооруженным глазом видно, что графика в Vangers неординарная. Но в то же время она получилась незрелищной. Пусть хоть трижды воксельная и полигональная,

но она не красивая.

Соотношение затраченных усилий и конечного результата выглядит довольно странным. Поэтому высокие системные требования начинают казаться неоправданными. Общее впечатление от Вангеров можно сформулировать одним словом: перебор. Компания K-D Lab продемонстрировала высокий потенциал, создав неординарную игру. Можно сказать — произведение искусства, но которое вряд ли понравится широким массам игроков. Пожалуй, наилучшим сравнением здесь будет "элитная игра", в большей степени пригодная для поклонников всего нестандартного, ставящих играбельность на второе место.

Vangers рекомендуется всем ненавистникам клонов и повторений. А также тем, у кого достаточно мощный компьютер — потому как на уровне демо-версии игра сильно притормаживает, особенно при загрузке. Впрочем, в полной версии многое еще может измениться, так что не будем спешить с окончательными выводами.

Вячеслав Варванин



Civil War Generals 2

Жанр:Wargame
Издатель:Sierra
Разработчик:Impressions
Срок выхода:Четвертый квартал 1997
ОС:Windows 95

Эксплуатация кассовой темы...

Просто удивительно, насколько американцы обожают копаться в своей истории. Хотя, если так подумать, может, и ничего удивительного... Может, и мы бы любили, да вот только игр на основе отечественной истории до обидного мало! На загнывающем же Западе дела кипят. Компания TalonSoft, наладившая серийный выпуск Battleground'ов, наштамповала уже четыре wargame именно на тему Американской гражданской войны (Gettysburg, Shiloh, Antietam и Bull Run). Не устоял даже сам Сид Мейер, задумавший собственную игровую версию событий в виде своей новой real-time стратегии Sid Meier's Gettysburg!

Более того: даже Sierra не пожелала остаться в стороне, выпустив в прошлом году типичный пошаговый wargame на

гексагональной доске под названием Robert E. Lee: Civil War General. Ничем особенным, на фоне остальных wargame'ов, данное произведение не выделялось. Явный "середнячок". Хотя и неперегруженный излишней детализацией, что превращало игровой процесс в весьма ненавязчивое действо... Впрочем, игра довольно неплохо разошлась. Вероятно, сказалась репутация Sierra вкупе с широкой рекламной кампанией, а также имя разработчика — Impressions. Как известно, спрос рождает предложение, так что Sierra, без доли сомнений, решила продолжить начатую тему.

...и ничего нового по сути

Civil War Generals 2 — всего лишь улучшенный и расширенный вариант своего предшественника. Если в первой

части вы могли играть исключительно роль легендарного генерала Ли, то теперь к вашим услугам также полководцы Грант и Шерман. Плюс к этому, значительно расширена география сражений: можно выбрать любой театр боевых действий, будь то западный (долина Миссисипи) или восточный (атлантическое побережье). Данное нововведение позволило увеличить количество

сценариев до 40 (ранее их было только 8), причем в каждый из них можно сыграть за любую из сторон. Кроме того, добавлены новые типы местности: болота, побережья, открытые водные пространства, руины и форты. Появилась также и возможность наводить понтонные мосты. Число же различных типов юнитов достигло дюжины. Оружие для солдат еще более многообразно, его можно выбрать из списка в 60 разновидностей. Карту отныне можно масштабировать или перекаривать по своему вкусу с помощью встроенного Map Editor. Имеются две кампании, причем моральное состояние и опытность войск переносятся из миссии в миссию. К тому же, в перерывах между ними, можно призывать в свои ряды новых добровольцев и докупать вооружение для армий.

Самым же главным козырем новой версии является поддержка графического разрешения 1024x768 при 65000 цветах, чем может похвастаться далеко не каждый wargame. Мультимедийное сопровождение тоже не осталось на старом уровне: все боевые действия сопровождаются великолепно выполненными видеороликами, хотя при n-ом просмотре вы, несомненно, их отключите. Присутствуют tutorial и историческая энциклопедия.

Всех любителей многопользовательской игры, несомненно, порадует поддержка модема, LAN, e-mail и Интернет (Sierra's On-Line multi-player gaming area). По заверению разработчиков, игра нормально пойдет на 486DX4-100, но рекомендуется Pentium 120 с 16 Mb RAM.

**Игорь
Савенков**



FINAL LIBERATION

WARHAMMER
EPIC 40,000

Жанр: Пошаговая стратегия
Издатель: Mindscape
Разработчик: SSI
Срок выхода: Конец 1997 года
ОС: Windows 95

Не так уж редки случаи, когда целые виртуальные вселенные, созданные в книгах или кинофильмах (достаточно вспомнить "Звездные войны"), переходят в мир компьютерных игр. Теперь такая участь постигла и вселенную Warhammer Epic 40K, в которой Имперские Стражники и Космические Пехотинцы "традиционно" борются со Звездными Орками.

Вам предоставляется возможность разделаться со всякой космической нечистью, пройдя через серию битв на планете Volkstad.

Еще один Fallen Haven?

Центральное место в Final Liberation занимают тактические сражения на манер Steel Panthers. Сравнение с последней отнюдь не случайно, поскольку разработчик у них один — Strategic Simulations Inc., занимающая лидирующее место в производстве пошаговых wargame. Как видно, SSI предприняла вторую попытку "пробиться в космос". Первой был "плоский" Star General, которому явно не хватало зрелищности и захватывающей сюжетной линии.

Теперь SSI пошла по стопам Interactive Magic, выпустившей пошаговую стратегию Fallen Haven в изометрической проекции и с "объемными" юнитами. В графическом исполнении (65000 цветов) Final Liberation явно превосходит Fallen Haven с ее однообразными конструкциями, сплошь отдающими металлическим отливом. А сравнивать анимацию движений юни-

тов и вовсе бессмысленно: при практически полном ее отсутствии в Fallen Haven, в Final Liberation все смотрится вполне прилично. Например, правдоподобно движутся и разворачиваются танки, — хотя, с другой стороны, маленькие группы пехотинцев перемещаются довольно комично (судя по бета-версии). К сожалению, карту в Final Liberation нельзя вращать, хотя отчасти это и компенсируется тем, что здания и сооружения можно сделать полупрозрачными, после чего легко посмотреть, что за ними находится.

О юнитах

Игровая походовая система Final Liberation — это несколько упрощенный вариант Steel Panthers, хотя и со всеми его основными игровыми наработками. Например, сохранено деление "action points" на движение и стрельбу, так что при желании можно двигать юнит на максимальное расстояние, не выстрелив при этом ни разу. А можно и оставить сол-

дата в покое, но долбанув при этом пару раз по надвигающемуся противнику (возможны и промежуточные варианты).

В игре поддерживается должное разнообразие: около 40 сценариев и до 100 различных типов юнитов, на каждый из которых можно установить до 4 типов вооружений, включая самонаводящиеся ракеты и экзотические vortex guns, своящие смертоносные вихри по игровому полю. Юниты можно перемещать как индивидуально, так и объединяя их в формации.

На уровне бета-версии компьютерный интеллект весьма слаб и повторяет тупые действия AI в Deadlock и Fallen Haven. Но будем надеяться, что все станет на свои места в окончательном релизе.

Игорь Савенков



Test Drive 4

Жанр:.....Автосимулятор
Издатель:.....Accolade
Разработчик:.....Pitbull Syndicate
Срок выхода:.....Конец 1997 года
ОС:.....Windows 95

Серия под общим названием Test Drive принесла Accolade звание признанного лидера в области автосимуляторов. Однако несколько лет подряд компания активно пробует себя в других жанрах, причем в большинстве случаев не слишком успешно. Можно ли считать это причиной того, что лидерство в деле автосимуляторства оказалось упущено? Пробились на рынок The Need for Speed и многие другие. А появившийся весной нынешнего года Test Drive Off-Road являл собой далеко не лучший образец жанра.

И вот, Accolade готовится взять реванш, замыслив Test Drive 4. Разрабатывает его небольшая команда из Северной Англии под названием Pitbull Syndicate. И разработчики заверяют, что TD4 станет эпохальным автосимулятором.

Альтернатива из двух эпох

Как и прежде, вы участвуете в скоростном заезде на время по совершенно непредназначенным для подобных мероприятий трассам. Под такими трассами разумеются обыкновенные шоссе (highway) с оживленным движением, полицейскими постами, участками ограничения скорости и т.п. Пока та-ких трасс шесть, это автотранспорт Германии и США, Японии,

Италии. Специально созданный для TD4 движок Maul в случайном порядке генерирует появление на дороге "посторонних" машин.

Изменения прежде всего коснутся графического ядра. Test Drive 4 предполагает наличие 3Dfx акселератора. Конечно, можно будет играть и без него, но тогда вы не увидите TD4 во всей его красе.

Трассы соответствуют своим географическим оригиналам. Специ-

ально набранный штат Pitbull Syndicate долго и старательно фиксировал на видео и фото дорожное окружение в разных странах.

Примечателен предлагаемый выбор машин для заездов. Это лучшие машины двух переломных для автомобилестроения эпох. Вы можете избрать "золотые" автомобили 60-70-х годов: Ford Mustang, Hemi Plymouth или Shelby Cobra. А сторонники прогресса обязательно заинтересуются другой группой — концептуальными автомобилями конца 90-х Dodge Viper'98, Corvette'97, TUR Cerbera. При затекстурировании моделей машин разработчики применили фотореалистичные текстуры.



Тараня полицейских

Немаловажную роль в поведении автомобиля на трассе, согласно новомодным тенден-

10Six

Продолжает бурно развиваться жанр on-line игр. 10Six — очередная игра от SegaSoft, ориентированная исключительно на Интернет. Но, в отличие от большинства себе подобных, 10Six обладает сюжетом, оказывающим влияние на дальнейшие игровые события.

В Солнечную систему врывается пришлый планетоид, богатый различными ресурсами. Крупнейшие земные корпорации спешно направляют на него поисковые партии для разработки полезных ископаемых. Через определенный срок планетоид покинет нашу систему, поэтому время крайне критично.

Играющий поступает на службу одной из добывающих корпораций. За столбив за собой определенный участок, вы приступаете к поиску и добыче ресурсов. Это напоминает рассказы Джека Лондона, только переложенные на фантастическую основу. В дальнейшем ресурсы позволяют открыть производство военной техники для защиты накопанных сокровищ.

Игровой мир 10Six воистину огромен. Для освоения открыт миллион участков, а следовательно, в виртуальной "золотой лихорадке" смогут принять участие до миллиона "старателей". Каждый участок обладает избытком одних и недо-



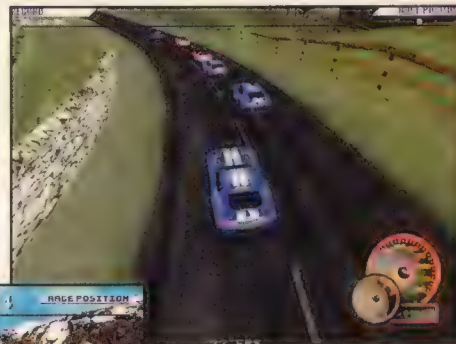
циям, будут играть погодные условия. Движок Maul учитывает влияние снега, гололеда, дождя и ветра не только на вашу, но и на все остальные машины. Предполагается, что Maul будет принимать во внимание также и такие критерии, как сцепление с дорогой и зависимость от типа шин. Номинально данные критерии присутствуют в подавляющем большинстве современных автосимуляторов, но мало где реально работают. Вероятно, хотя бы TD4 продвинется на данном поприще.

Любители экстремальных ощущений поставлены в двойное положение. Будут столкновения, визг тормозов и скрежет железа. Можно будет переворачивать соперников и посторонние автомашины. Поощряется "охота" на полицейских. С другой стороны, последние, находясь в засаде, будут останавливать вас автоматически. Провинившиеся не смогут ударить от дорожного патруля, и это становится критично в условиях гонки на время.

Ну и, разумеется, давить пешеходов в TD4 будет невозможно. Зеваки попадутся вам на большинстве трасс,

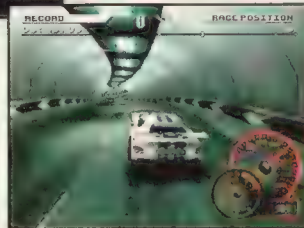
однако возможность организации сафари на них будет исключена. Делается это по непонятным моральным соображениям (кого нынче удивишь кровью Homo Sapiens, растекающейся по ту сторону экрана монитора?). Дескать, автомобиль — друг человека, вестник прогресса и т.д.

В целом, согласно многочисленным пожеланиям, TD4 должен испытать клон в направлении некоторой аркадности (но в определенных рамках, конечно).



Прислушиваясь к шуму выхлопов

Звуки работающего двигателя и выхлопа машин были записаны раздельно. Затем они подгонялись под всевозможные дорожные режимы. Музыкальное



сопровождение планируется в стиле Prodigy и The Chemical Brothers.

После выхода игры Accolade думает постоянно помещать на свой сайт новые автомодели, предназначенные для импортирования в игру. Допускается выпуск патчей для различных "семейств" 3D акселераторов. Точное время выхода игры пока не известно, но ожидается она не позднее Рождества 1997 года.

Александр Ланда

статком других ресурсов. У разных компаний — различные арсеналы технологий. Эти обстоятельства делают бартерные сделки и торговлю между игроками не просто желательными, а насущно необходимыми.

Еще одной интересной особенностью 10Six является то, что ход событий в игре развивается и после отключения от игрового сервера. В это время ваш участок может быть атакован другими охотниками за сокровищами, ищущими легкой наживы. С другой стороны, ваши заводы и шахты ни на секунду не прекращают работу. Они продолжают добывать для вас ресурсы

и штамповать юниты. Появляется прямой резон договориться с соседями и поочередно нести охрану своих участков от непрошенных гостей. Мегакорпорации принимают активное участие в игровом процессе. Например, ваши боссы заинтересованы в союзах с наемниками той же корпорации для защиты нажитого. Если политическая ситуация приво-



дит к военным действиям, вы можете руководить своими юнитами со стороны, как "генерал". Можно лично инспектировать боевые части. А можно самому ввязаться в драку и возглавить штурм вражеской базы. Во всех случаях играющий видит свой персонаж в перспективе от третьего лица.

В целом, основной задачей разработчиков

было создание виртуального мира политических взаимоотношений. Материалы и ресурсы будут ключом к торговле и войнам, они будут управлять всей политической системой. Бета-версия виртуального Клондайка начнет распространяться по Сети с января следующего года. Выход финального релиза намечен на середину 1998-го.

Роман Кутузов

SiN

Жанр:.....3D action
Издатель:.....Activision
Разработчик:.....Ritual Entertainment
Срок выхода:.....Март 1998 года
ОС:.....Windows 95

Массовый исход программистов и художников из 3D Realms породил несколько профессиональных творческих коллективов. Они быстро нашли себе покровителей в лице крупных издателей, после чего занялись тем, чем хотели заниматься всегда, — разработкой игр жанра 3D action. Получив лицензионное соглашение на использование движка Quake, разработчики существенно облегчили жизнь и себе, и нам. Благодаря этим рокировкам, мы имеем новую генерацию игр, технологически подкрепленных отличным движком и широким потенциалом создателей. Одна из таких игр — SiN, работу над которой полным ходом ведет Ritual Entertainment (в недавнем прошлом — Hipnotic Interactive).

О движке SiN

Интересующимся стоит прочесть некоторые технические подробности. Теоретически, движок Quake содержит большой потенциал нереализованных в коммерческой версии игры возможностей. И разработчики, получившие в свои руки исходные коды, могут проделывать с программой различные трюки, "вытаскивая" новые элементы и эффекты.

Профессиональные программисты, как правило, идут дальше, добавляя к архитектуре движка свои собственные наработки. Переделанный движок SiN подразумевает интерполяцию анимации трехмерных объектов. То есть компьютер будет "следить" за прорисовкой движения модели в различных фазах. Теоретически это может обернуться и тем, что на относительно слабых компьютерах игра почти не будет тормозить, зато анимация монстров значительно ухудшится. Кстати, анимация моделей основана на технологии "mesh skeleton" — в зависимости от системных требований (показателя кадр/секунда) качество прорисовки текстур монстров (кожи, одежды и т.д.) может быть изменено.

Полковник-одиночка

Сюжет игры переносит вас во времени на сто лет вперед. На дворе — 2097 год. Случилось так, что фактическая власть в крупных мегаполисах Земли при-



надлежит олигархии Синклеров (нет, не компьютеров, а династии императоров Sinclair, по одному императору на город). В одном из таких городов — Freeport — скоропостижно скончался император-папа. Схоронив батюшку, в безраздельное правление вступила наследница трона — Alexis Sinclair. Ее характерная особенность: полный кавардак в голове. Отсутствие озонового слоя оказало различное влияние на хромосомный набор людей. Так вот, Алексис свихнулась на почве жестокости и ненависти к людям. С целью существенного уменьшения населения Freeport она осуществляет план по распространению Dyforsanide.

Dyforsanide являет собою новый супернаркотик с чудовищным фактором привыкания и последующей зависимости. Город почти обречен. Почти, потому как остались полицейские подразделения, верные законному правительству. Вы — полковник John Blade, командир одной из элитных бригад по борьбе с наркотиками, HARDCORPS. Ваша задача проста: найти и уничтожить сумасбродку. Любой ценой. Для этого вам придется пробиваться с боем через шесть различных миров, по пути



круша бесчисленный личный состав частной армии Алексис. Тут вам и генетические мутанты, и киборги, и психопаты-наркоманы. И прочие помеси да гибриды на основе рода человеческого. Непонятно одно: куда девалось подразделение HARDCORPS и почему вояка в чине полковника должен самолично рубиться с пакостной нечистью? Впрочем, оставим эту несуразность на совести Ritual Entertainment. Как говорится, "не в прединформации счастье".

Луна! Укажи мне путь!

SiN представляет собой 3D action на движке Quake. Совершенно верно — еще один. Однако, по утверждениям создателей, SiN должен стать одним из наиболее успешных среди детей Quake. Основное отличие должно заключаться в графическом исполнении. Программисты Ritual Entertainment основательно покопались в кодах движка, внося собственные дополнения.

Во-первых, цветовая палитра SiN составляет 65.000 цветов. Во-вторых, движок оптимизирован не только под 3Dfx, но и под MMX технологию. В-третьих, добавлена возможность создания световых потоков и тумана. Нечто подобное будет только в Quake II, а посему ritual'цы восторженно гордятся собственным достижением. Вполне заслуженно, так как вся эта красота будет реализовываться программно вне зависимости от наличия 3D акселератора.

Поскольку над проектом работают создатели Duke Nukem 3D, то неудивительно, что интерьеры SiN будут радикально отличаться от темных и мрачных замков Quake. Мы увидим гигантские промышленные зоны, подводные базы и жилые помещения. Такие, как, например, усадьба Алексис. Каждая комната будет уникальна и характеризоваться определенным предназначением, как и в реальной жизни.

То же самое можно сказать и про остальные жилые зоны. Скажем, зайдя на кухню, вы увидите обеденный стол, холодильник, различные миксеры, соковыжималки и прочую утварь. А заглянув в кабинет — соответственно, секретер, рабочий стол с бумагами и книжный шкаф. Любопытно, что среди этой "обыденности" могут встретиться смертельные ловушки или капканы. На-



равне с вышеперечисленным, в игре будут присутствовать сложные 3D объекты — проволочные заборы, решетки, прозрачные витражи и так далее. Все подобные объекты обещаются "интерактивными". В том смысле, что их можно будет двигать, ломать или еще как-нибудь мучить. Но это, пожалуй, уже скорее норма, чем достижение.

Миссии будут снабжены более разнообразными заданиями, чем "отыскать выход". Например, потребуются "проникнуть туда-то и убить конкретно того-то". Или же включить такой-то генератор. Вариантов при желании можно изобрести неисчислимое множество. Но гораздо важнее следующее: от вашего поведения на миссии будет зависеть весь сюжет игры. Четкого стержня событий в SiN нет. И оставив некому персонажу-плохишу жизнь, вы рискуете встретиться с ним вторично на другом уровне. Но мерзавец уже окажется, вероятно, не один, а с удвоенной охраной.

Занятную роль играет в SiN небо. Оно теперь не только числится местом обитания Луны, но также и является навигационной картой, по которой вы можете ориентироваться. Непонятно только, какие для этого потребуются знания — уж не астрономии ли? И не придется ли в одном рюкзаке с аптечкой и базуккой таскать с собой портативный телескоп или астролябию?

Наутек за подмогой

Но довольно об окружении, поговорим лучше о противниках. Долгое время Ritual Entertainment водили нас за нос, выставляя на сайте карандашные наброски и всячески издеваясь: "Как вы думаете, какое название дать этому монстру? А каким оружием вы бы хотели его оснастить? А как он будет атаковать?..". Постепенно это начинало раздражать. К счастью, не так давно на различных второстепенных сайтах засветились реальные

монстры могут быть оснащены разнообразным оружием. Первое следствие: в режиме deathmatch у оппонента в руках будет видно именно то оружие, которое он держит в действительности (а не винтовка — когда в руках катана, как в Shadow Warrior). Второе следствие: у монстров можно будет отстреливать оружие из лапорокущупалец. Не винка, но приятно.

Плавно переходим к разуму наших монстров — AI. Местный AI таков: завидя вас на горизонте, противник не будет спешить нападать, а станет спокойно поджидать, спрятавшись в засаду. В некоторых случаях вам даже придется преследовать



личества Quake. Да и альтернативные проекты — Prey, Requiem — там иная технология, иные возможности. Трудно что-либо пророчить, все увидите сами. Чуть позже.

**Александр Ланда,
Тимур Хайдапов**



убегающего врага. Только учтите, что он может бежать и за подкреплением.

В "свободное" время ваши недруги не будут просто стоять, ожидая вас. У них есть, чем заняться, и помимо вашей персоны. Например, проверить компьютеры, переговорить со своими подельниками или почистить оружие.

В сетях multiplayer

Как можно заметить, SiN ориентирован на сольную игру. Но не стоит впадать в уныние и поклонникам multiplayer. SiN поддерживает игру по модему, локальной сети и Интернет. Неизвестно только, насколько удачными окажутся баланс оружия и дизайн уровней — две вещи, являющиеся для многопользовательских сражений более чем критичными.

Очень желательным предпологается наличие 3Dfx карты. Играть можно будет и без оной, но графика при этом многое потеряет. Еще одна "отличительная" черта SiN — необходимость на вашей машине 32-х мегабайт оперативки.

Заключение

А надо ли "заключать"? Понятно, что SiN предназначен быть культовой игрой. Да только не один он такой, есть еще несколько разномастных потомков его ве-

Ritual Entertainment

Команда разработчиков, базирующаяся в Техасе, насчитывает 11 человек, широко известных в игровой индустрии. Первоначально студия называлась Hipnotic Interactive. "Пробным шаром" в работе с движком Quake и первым проектом компании стал Scourge Of Armagon — Mission Pack #1 for Quake, один из лучших в своем роде. Он продемонстрировал высокий потенциал студии, внеся в строгую и мрачную атмосферу Quake элементы разнообразия, свойственные Duke Nukem 3D и Rise Of The Triad. Это и неудивительно, ведь костяк команды — выходцы из Apogee и 3D Realms. Назовем имена некоторых из них:

Марк Дохтерман (Mark Dochtermann) — бывший программист 3D Realms, работал над ROTT и DN3D.

Джим Даз (Jim Dase) — программист, точно также, "громко хлопнув дверью", ушел из 3D Realms, где работал над Prey.

Ричард Грей (Richard Gray) — дизайнер уровней, плоды его творчества вы наверняка видели в DN3D.

Том Мустэйн (Tom Mustaine) — дизайнер и художник, до прихода в Hipnotic нигде не работал, но зато числится очень крутым игроком.

Более подробную информацию о разработчиках вы можете почерпнуть на сайте Ritual Entertainment — www.ritual.com



скрины из SiN со вполне реальными монстрами. Вы можете видеть их на этих страницах.

И — дополнительная информация. Каждый из монстров обладает 3D скелетом, построенным по иерархическому принципу. Это позволяет присоединять к модели его туловища различные объекты. Подобное означает, что однородные

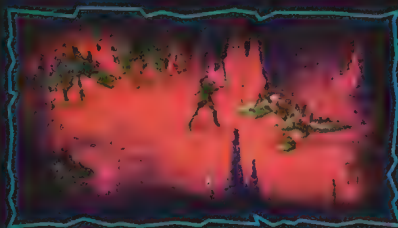


Жанр:RPG + Action
Издатель:Eidos Interactive
Разработчик:Cinematix Studios
Срок выхода:Весна 1998 года (демо — декабрь 1997 года)
ОС:Windows 95

Eidos Interactive сообщает, что по непредвиденным обстоятельствам их ролевой проект Forsaken будет переименован. Надо думать, такими оказались чехарда с названиями: игра под тем же названием выходит и на Acclaim. Готовящаяся на Eidos RPG будет называться The Revenant. Основными козырями игры Eidos считает графическое оформление игрового мира и особую систему магических заклинаний героя.

Воскрешенный

Он пришел из земель изумляющих теней, из самых их даль-



них уголков. Его звали Locke D'Averam. Он был Ревенант, воскрешенный воин минувших веков, и призван он тем, кто желает получить его себе в услужение. Его мозг — пустая раковина, в которой не сохранилось никаких воспоминаний из прежней жизни. Он по крупицам восстанавливает в памяти свои прежние умения и способности. Раньше они были для него обычными и не представляли сложностей. Теперь же они кажутся недоступной мечтой.



Он появляется на острове Акуйлон по воле

могущественного волшебника, которой замысливает отомщение для своих соперников, каковые, по мнению этого волшебника, похитили его дочь. Вскоре воскрешенный воин обнаруживает, что все происходящее вовсе не является случайным стечением событий. Ранее на острове процветала ныне исчезнувшая цивилизация. И теперь судьба земель находится в руках дочери волшебника.



Города и веси

The Revenant — фэнтезийное изометрическое RPG, наиболее близким аналогом которому является Diablo. Вы оказываетесь в огромном необычном мире, состоящем из людных городов (в том числе и подземных), одиноко высящихся замков, пересеченных реками лесов и бесконечных равнин. Линейный сюжет в The Revenant уступил место набору ключевых событий. Вы общаетесь со многочисленными персонажами (NPC), воюете с дикийными монстрами, разрешаете головоломки и, как само собой разумеется, наращиваете ха-

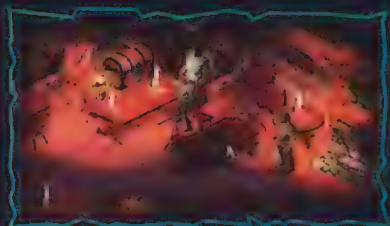
рактеристики своего персонажа, заодно добывая для него новые заклинания и магические предметы.

Одной из особенностей The Revenant стоит назвать в некоторой степени динамичную среду. В некоторой степени — потому как она меняется не ежесекундно, а периодически, подвергаясь глобальному воздействию первоосновных сил.

Население сконцентрировано в городах, которыми правят великие воины. Остров Анкулон контролируется тремя такими супервоинами.

Сотвори себе молнию

The Revenant продемонстрирует новый движок, ориентированный на создание особых световых эффектов в реальном времени. Движок позволяет моделировать неограниченное количество источников света различных цветов и оттенков в любой точке игрового мира. Меняя лишь расположение, цвет и интен-



сивность света, можно будет из одной трехмерной сцены сделать несколько совершенно различных. Эта же технология позволит создавать "невероятные, невиданные эффекты" для различных заклинаний. Например, поток молний, переходящих в пламя, сменяется замораживающими лучами, рассеивающимися в облака.

Кстати, о магии. Благодаря оригинальной системе магических талисманов играющий сможет комбинировать различные виды заклинаний. И, более того, создавать новые.

Графика The Revenant — 16-битная, опирающаяся на Direct 3D. Все объекты и персонажи — трехмерные. Художественные образы для игры придумал Den Beaunvais — общепринятый лидер среди художников стиля фэнтези. Помимо комиксов и иллюстраций к книгам, он возглавляет команду дизайнеров, работающих над образами для фильма "Чужие 4".

Александр Ланда
Иван Самойлов

Nuclear Strike

...А началось все три года назад, с Desert Strike (1994). Игра перекочевала на PC с приставок и прижилась. Впоследствии серия Strike'ов обрела устойчивую аудиторию поклонников. Продолжения следовали одно за одним с относительно равными интервалами, и вот ныне Electronic Arts анонсирует последнее по счету в их бесконечном ряду: Nuclear Strike.



На сей раз угроза миру исходит из региона Юго-Восточной Азии. Угроза не простая, а "взаправдашняя", ядерная. Некий местный диктатор рвется к мировому господству, угрожая человечеству "красной кнопкой". Население Земли превратилось в заложников азиатского деспота. Ваша задача — уничтожить войска безумца и спасти мир от атомного апокалипсиса.

Новый сюжет обернется и новыми

игровыми возможностями. Теперь вы сможете управлять не только вертолетом, но и танком, судном на воздушной подушке и истребителем Harrier. Игроку необходимо самостоятельно выбирать, какая из боевых машин предпочтительней для выполнения задания. Это вносит в Nuclear Strike некоторый элемент стратегии (подобный Return Fire).

Хотя новая игра унаследовала движок от своей предшественницы — Soviet Strike, разработчики заверяют, что она будет на четверть быстрее. Просмотренная нами демо-версия пока что об этом судить не позволяет (частенько оказывается, что системные требования демо и финального релиза кардинально не совпадают). Зато в полной мере демонстрирует, что графически Strike'и поднимаются на новые высоты. Например, очень здорово реализована водная поверхность, колышущаяся в такт прибою и периодически озаряемая падающими в прорывы между облаками солнечными бликами.

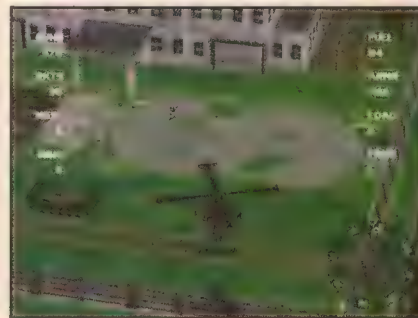
В финальной версии будет пять различных типов земной и водной поверхности. Специально для них подбираются модные ныне фотореалистичные текстуры. Хотя, в демо выглядят они не болшо — то "фотореалистично": графика кажется несколько размазанной, а фигурки противников и ваш вертолет содер-

жат вылезающие наружу пикселя. Возможно, в полной версии эта проблемка устранилась (хотя и маловероятно).

Появились долгожданные радар-карта и целеуказатель. В остальном значительных изменений по сравнению с предыдущими сериями не замечено. Как обычно, максимум динамизма и свободы действий. Чем, собственно, и славится серия.

Разработчики обещают поддержку 3Dfx акселераторов. Появления PC версии Nuclear Strike следует ожидать в октябре-ноябре сего года. Windows 95.

Александр Ланда



Preview

Andretti Racing

Очередная игра скоро переключает на любимую нами платформу PC. И игра эта — небезызвестный автосимулятор Andretti Racing, вышедший для Sony PlayStation почти что год назад. Нет, нет, мы не оговорились — это действительно симулятор, а не аркада, хоть выглядит Andretti Racing для перевертыша с приставок сомнительно. Знаменитый автогонщик Марио Андретти не просто позволил употребить свое доброе имя, но и решил приложить руку к работе над игрой, подключившись к команде Stormfront Studios. Результатом совместного творчества станет симбиоз Nascar и Indicar; издателем проекта выступает Electronic Arts.

При создании Andretti Racing Марио руководил моделированием двенадцати кольцевых трекков — копий самых интересных и сложных трасс мира. Соревнования будут проводиться в классах

машин Stock Car и Indi Car. Кстати, для истинных ценителей автогонок, CD с игрой будет содержать интервью с самим Андретти и его сыновьями.

Графика Andretti Racing основывается целиком на 3D объектах. Особое внимание уделено столкновениям и авариям автомобилей, а также разнообразию камер обзора. Весь игровой звук был записан разработчиками на соревнованиях и в боксах.



В игре будет режим карьеры. Это означает, что по результатам заездов вы набираете очки и можете перебираться в более сильные команды. Из реальной жизни перейдет возможность самому настраивать и тестировать автомобиль.

Планируется в Andretti Racing и поддержка 3D акселераторов, а также режима multiplayer. Среда обитания — Windows 95, системные требования выглядят как Pentium 100 и 16 Mb RAM. Появление автосимулятора намечено на зиму этого года.

Леонтий Тютелев

The Malice

Жанр:3D action
Издатель:Не объявлен
Разработчик:Quantum Axcress
Срок выхода:Четвертый квартал 1997 года
ОС:DOS, Windows 95

Еще одна Q-"переделка" появится на игровом горизонте в октябре сего года. На сей раз преобразованиями движка Quake занята студия Quantum Axcress, ответственная за появление Shrak for Quake. Выражение "первый блин комом" в полной мере применимо к Shrak, который, при не слишком высоком качестве, тем не менее был: а) первой профессиональной конверсией Quake, б) первым опытом программирования Quantum Axcress в области QuakeC.

Положительной стороной Shrak была попытка создания самостоятельной игровой среды, атмосферы и персонажа. И достигнуто в нем было гораздо больше, чем во вскоре

появившихся The Dark Hour и Q!Zone.

Впрочем, не будем равнять The Malice под гребенку Shrak. Состав Quantum Axcress с тех времен частично переменялся — будем надеяться, что в направлении улучшения. И к тому же те, кто остался, могут считать себе ветеранами в деле конверсий Quake.

Думать руками

Отказавшись от славной традиции id Software, разработчики снабдили The Malice зачатками сюжета. Приплюсуйте к этому вступительные и заключительные ролики, и вы начнете отсчет приятным изменениям.

События разворачиваются в ближайшем будущем. Вся политическая и экономическая власть сосредоточена в руках мегакорпораций. В игровом мире вы будете представлять крутого парня по имени Damage. Надо добавить, что Damage... э-э-э... ну-у... в общем, со "сдвигом". Ибо только полный психопат мог подписаться на службу в отдел промышленного шпионажа одной из корпораций. И вот результат: начальство просит вас тайно проникнуть в штаб-квартиру конкурентов и выкрасть важные материалы. К сожалению, Damage умеет думать только руками, а не головой. Поэтому "тайная операция" превращается в миниатюрную войну.

Орудия действия

Арсенал средств нанесения вреда встречному — одно из главных преимуществ The Malice. Во всяком случае, так утверждают Quantum Axcress.

Первое. *Пистолет 44-го калибра*. Выдает умеренный огонь и требует регулярной пе-

резарядки. Зато патроны можно расходовать без опасения: боезапас бесконечен. Сойдет на ранних этапах, но долго с ним не продержишься (привет, Quake II).

Далее. *Трехствольный обрез*, именуемый *Hellfire*. Стреляет разрывными пулями типа "Дум-Дум" (не путать с Doom). Требуется периодической перезарядки. Разработчики, кстати, не без оснований надеются, что это оружие побьет все рекорды популярности, особенно на почве DeathMatch (собственно, опыт Outlaws позволяет с ними согласиться).

Логическое продолжение — *Vert-Barreled Shotgun*. Предназначен для применения в закрытых помещениях. Дает залп одновременно из четырех стволов. Требуется перезарядки.

Uzi. Пистолет-автомат американских и всех прочих гангстеров. Тридцать выстрелов в секунду.

Mini-Gun. Странное название для шестиствольного ручного пулемета системы Гастингса! Тем не менее — это настоящая мясорубка, и вполне подойдет для отстрела любого типа врагов.

Mortar-Gun. Стоит отметить оригинальность этой разработки — пушка выплевывает небольшие объемы горящего напалма, поливая все вокруг липким огнем. Как говорят: "елочка, зажгись!".

Missile Launcher. — переименованный и видоизмененный ракетомет, хорошо знакомый нам всем. Большинство игроков уже не мыслят 3D action без данного оружия.

И, наконец, *The Punisher* — плазменное ружье. Парой разрядов The Punisher уничтожает любого монстра, за минусом особо крупных особей.

..Мы не случайно ударились в перечисление всего доступного вооружения. Quantum Axcress позиционируют The Malice в первую очередь как "идеальный" вариант для deathmatch. Как следствие, им необходимо создать сбалансированный арсенал, где не окажется так, что пистолет действеннее автомата, а при наличии сильнеешего из доступного оружия всякое прочее попросту теряет смысл. Так было в Blood, где первые номера на deathmatch толком не использовались нигде, кроме как на уровне The Tower (эпизод Bloodbath). Если в The Malice удастся достичь равноценного оружия — это уже будет значительным достижением.



Честная игра?

Кроме арсенала оружия, в The Malice существует несколько типов технических устройств. Они облегчают ваше существование и делают жизнь монстров (а также и других игроков на deathmatch) куда как веселее. Не все устройства относятся к предметам "первой необходимости", и некоторые заслуживают описания.

Probe — шпионский зонд одностороннего использования. Основу его составляет видеокамера, которая передаст на ж/к дисплей изображение местности, куда вы направили зонд. После окончания срока годности зонд самоуничтожается. Кто помнит, нечто похожее было в Eradicator (причем во множественном количестве).

Mini Sub. Одноместная подводная лодка. Очень полезна, так как в игре будут уровни, состоящие на 90 процентов из водного окружения. Попав в маленькую подлодку, вы обнаружите, что к вашим услугам — неограниченный запас торпед. И это есть хорошо.

Parachute — название говорит само за себя. А еще оно говорит о том, что в The Malice будут большие многоэтажные уровни.

Hover Board — что-то вроде доски для воздушного серфинга. Также в ваше распоряжение поступит акваланг (Scuba Gear — а ля DN3D) и устройство, напоминающее ядерную мини-бомбу (типа MDK?). Мини-бомба дает потрясающий эффект при активации ее в толпе врагов.

И напоследок — самое интересное. В мире The Malice нет никаких power-ups и бонусов. И даже более того: наш Damage считает себя слишком крутым, чтобы носить бронжилет.

Вообразили? А теперь вообразите себе deathmatch, протекающий при равных условиях (никаких Quad Damage!) и огромных игровых возможностях (см. список предметов). Надо полагать, что если Quantum Access удастся реализовать все игровые элементы на достойном уровне, то Quake будет потеснен на своей пальме первенства в multiplayer. Впрочем, многое зависит еще и от

дизайна уровней, который и сделал 3D action'ы от id Software культовыми...

Рожденные умереть

Обговорив причины того, почему The Malice может продвинуться на почве multiplayer, обратимся к причинам того, почему она может оказаться интересной для одиночной игры. И, разумеется, речь пойдет о тех несчастных, кому не повезло встретиться с тихим шизофреником по имени Damage. То бишь — о противниках.

Таковых будет три вида: животные, люди и киборги (андроиды). Каждый вид имеет свои особенности поведения и свою тактику, что существенно влияет на игровой процесс. Разработчики гарантируют неприятности при встрече с хищными рыбами в воде и с человекообразными на суше. Самый страшный кошмар — робот Banshee. Один его выстрел — и вы как будто и не рождались на этом свете (и снова привет, Quake II, с твоими возвращенными на идеях ReaperBot монстрами!).

Разборки со всеми этими тварями будут сопровождаться красивыми спецэффектами, многие из которых еще не находили реализации в других конверсиях Quake и add-on'ax. К примеру, вы сможете разнести кусок стены или лестницы и обнаружить за образовавшимся проемом секретное помещение (именно — DN3D). Прошел даже слух о рассеянном свете и прочих "прозрачностях" — поглядим, когда предстанет возможность.

На злобу дня

Ну что ж, все это очень заманчиво, честное слово. Много нового — например, еще не упоминавшийся



перенос оружия в правую (или левую — как удобнее) руку персонажа. Разработчики обещают большее приближение к реализму, чем то было во всех играх на движке Quake. А ежели и графическое оформление будет соответствовать анонсам...

Что ж. Создан оригинальный набор текстур и звуков. Совершенно новые модели монстров, оружия и предметов. Quantum Access заверяют, что вы не узнаете старичка Quake и даже не догадаетесь о его "присутствии" (имеется в виду движок). И знаете, глядя на скрины, очень хочется этому верить...



Олег Полянский
Андрей Алаев



SODA

Off-Road Racing

Жанр:Автосимулятор
Издатель:Sierra
Разработчики:Software Allies и Papyrus Design Group
Срок выхода:Осень 1997 года
ОС:Windows 95

Очевиден факт, что аркадных автогонок создается гораздо больше, чем серьезных симуляторов. Это логично и вполне объяснимо: аркада проста — включил, выбрал, поехал. Это нравится большинству потребителей. С полноценными автосимуляторами все наоборот. Программисты вынуждены долго и скрупулезно просчитывать физическую модель игры. Игрокам же приходится выверять оптимальные настройки, подбирать подходящий по стилю вождения автомобиль, привыкать к трассам. Дело на любителя. Вот и получается, что в погоне за длинным долларом разработчики хватаются за аркады, заявляя, что это и будет самая реалистичная игра. А от симуляторов они бегут как черт от ладана. Результат: на три-четыре аркады приходится один симулятор. Зато



последний практически всегда обращает на себя внимание и не проходит незамеченным. Думается, что именно такая же судьба ожидает новую игру, разрабатываемую на Software Allies при поддержке Papyrus Design Group и издаваемую на Sierra.



Физика ям и луж

SODA — аббревиатура от Short-Course Off-Road Drivers Association. Это реально существующие соревнования класса heavy metal. В заездах принимают участие джипы и усиленные варианты багги. Поэтому и трассы, и машины соответствуют реальным прототипам. Одна из заявленных разработчиками сильных сторон новой игры —



максимально реальная физика поведения машин на трассе. Каждый автомобиль в игре будет иметь свои уникальные характеристики — достоинства и недостатки. Любую из предложенных машин можно "подогнать" под условия предстоящей трассы и погоды. Настроить можно будет мощность двигателя, коробку передач, подвеску, руль и, конечно, выбрать шины. Все вышеперечисленные компоненты непосредственно влияют на поведение машины во время заездов. Трассы же будут весьма разнообразны, богаты на крутые повороты и виражи, неровности, лужи и прочие прелести бездорожья.

Установка луж и ям

В игре будет два режима — карьеры и тренировки. Для тренировок предполагаются одиночные заезды. Режим карьеры (как следует из определения) подразумевает прогрессирующее изменение типа и класса заездов в зависимости от ваших успехов. Начинаете вы с участия в низшем гоночном классе, где заезды проводятся на двенадцати треках — пустыня, тропики и т.п. После

победы в этом классе идет следующий, и всего таких классов шесть.

Графика SODA Off-Road Racing обещает быть на уровне. Уже сейчас, на стадии разработки, она выглядит довольно привлекательно (суждение основано на виденной нами демо-версии). Для "сглаживания" текстур используется алгоритм mip-mapping, для передачи освещенности трасс — real-time sourcing. Планируется поддержка 3Dfx-совместимых карт, в первую очередь Rendition, — вскоре после релиза обещается соответствующий патч.

Присутствует и встроенный редактор трасс — приятный штрих к компьютерным автогонкам. Разработчики заявляют, что редактор окажется интуитивно понятен и прост в обращении. Пример. Вы создаете трехмерную местность, прокладываете трассу, выбирае-



те покрытия дорог и обочин. Далее вы устраиваете кое-где лужи или озера, расставляете игровые объекты — деревья, скалы, чекпоинты и рекламные щиты. Присвоив новому треку имя, вы сможете вдоволь по нему поколесить.

Очевидно, что редактор создавался в расчете на multiplayer баталии. SODA будет поддерживать многопользовательский режим через локальную сеть и модем. Кстати, в планах Sierra организация на Интернет особого сайта, куда все играющие смогут отправлять результаты заездов. Цель: определение лучшего гонщика в SODA Off-Road Racing.

В ожидании ям и луж

Monster Track Madness от Microsoft сильно страдал от отсутствия реализма. Выпустив Test Drive Off-Road, компания Accolade смогла более-менее решить проблему с приближенностью гонок по бездорожью к действительности, однако не сумела удержаться на современном уровне графики. А появившийся недавно Hardcore 4x4 (Gremlin Interactive) не имел никаких преимуществ, кроме откровенно сносной графики... Есть надежда, что хотя бы SODA Off-Road Racing сможет наконец-таки преподнести нам качественный автосимулятор бездорожья. Во всяком случае, ее демо-версия вселяет некоторые надежды...

Леонтий Тютелев

Buggy

Попытки игровых компаний хоть как-то выделить свои разработки из общего потока иногда приводят к появлению действительно неожиданных по своей концепции игр. Ярким примером этого глубокого умозаключения служит Buggy от Gremlin Interactive, характеризующаяся в первую очередь возмущительно простым названием.

Buggy — это аркадный автосимулятор. И если судить по скринам, с занятной графикой. На это раз вам не придется помещать свое драгоценное тело в тесную и небезопасную машину. Почему? Ну хотя бы потому, что вы в нее

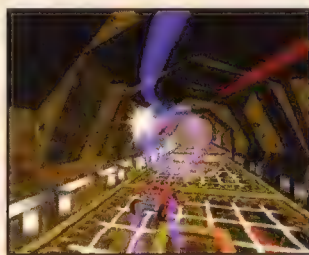
просто не уместитесь. Да это и не требуется. Потому как в заездах участвуют миниатюрные автомобильчики, управляющиеся по радио с помощью особого пульта.

Нам предлагают симулятор игрушечных автомобилей — в сущности, симулятор симулятора. Парадокс. Зато никакого насилия, никаких оторванных ног, размотанных кишок или проломленных черепов. Соревнования носят дружеский характер и развивают исключительно водительские таланты. Разработчики заверяют, что поведение багги на трассах будет в точности копировать пове-

дение реальных радиоуправляемых машинок. Машины быстро разгоняются, весело подпрыгивают и резко поворачивают. Корпуса прототипов обычно выполнены из резинопластиков — поэтому в игре столкновения не будут особо драматичными и критическими. Если проявите себя в заездах с лучшей стороны — вам доверят радиоуправлять новыми автомобилями и позволят опробовать более сложные трассы.

Помимо соревнований с компьютером, возможно сыграть с друзьями на split-screen (деление экрана). По поводу системных требований разработчики таинственно умалчивают. Появится Buggy в конце сего года одновременно на PC, Sony PlayStation и Saturn. Windows 95.

Леонтий Тютелев



Новый Робинзон

Если тебя зовут Робинзон, то не надейся избежать приключений. Рано или поздно — но они тебя все равно настигнут. Заснул вот один такой... в меру упитанный робинзончик... в тапочках... где-то в поле зрения компании Никита... Р-р-раз! — угодил в квест... И теперь ему (в смысле — игроку) предстоит выпутываться, изыскивая способы, как: а)

выжить в условиях тропическо-океанской глуши, б) покинуть остров и вернуться в уютную домашнюю атмосферу.

● Персонажи и остров, на котором происходит действие, нарисованы в светлых акварельных тонах. Внешне выглядит в достаточной мере похоже на предыдущие обучающие игры "Никиты": графическая мультипликация с большой дозой анимации.

● Одиночество Робинзону не грозит. В конце концов, у него, как водится, появится друг Пятница. Управляя обоими названными, вы получите возможность блуждать по острову "в четыре ноги". Какое влияние это окажет на прохождение, пока неизвестно. Разве что взаимной болтовни окажется выше пальм.

● Робинзон говорлив: уже сейчас в его репертуаре почти тысяча реплик. И, по словам разработчиков, к моменту

выхода игры их станет еще больше. Все зависит от того, насколько подробно персонажи будут комментировать все свои и ваши действия.

● Вряд ли Робинзон станет тягаться с Ларри в вольности шуток, но Никита, на всякий случай, рассчитывает свой квест не только на детскую аудиторию. И если для детей главное — вытащить Робинзона с необитаемого острова, то для взрослых, похоже, задача будет обратной — продержаться его там как можно дольше. Просто чтобы выяснить, что же еще такого он нам наговорит. И кому придется интереснее, детишкам или их родителям, пока сказать трудно.

Появится Робинзон в ноябре и жить будет под Windows 95 в необходимом соседстве с последней версией DirectX.

Василий Андреев



Skies

Жанр:.....On-line action RPG
Издатель:.....SegaSoft
Разработчик:.....Paradigm
Срок выхода:.....Конец 1998 года
ОС:.....Windows 95

SegaSoft и известная своими авиасимуляторами Paradigm готовят вторжение в воздушное пространство онлайн-ролевых миров.

Представьте себе единый и детализованный трехмерный мир, над горами и равнинами которого можно закладывать фигуры высшего пилотажа или просто парить в свободном полете, выбирая, в какой из виднеющихся на горизонте замков отправиться. Выбрав цель, можно приземлиться неподалеку, пройти в ворота и вдоволь побродить в роскошных залах или мрачных подземельях. А можно отыскать в небесах друга-нетоварища и устроить воздушный бой.

Матерый ангел

Попав в Skies, вы получаете свой первый облик и становитесь ангелом, демоном, драконом или пегасом. Paradigm утверждает, что это еще не все, и новые расы будут появляться даже и после выхода игры — по желанию SegaSoft, хранителя мира и держателя сервера. Большую часть обитателей Skies пока просто не нарисовали — именно по этой причине на приводимых скринах одни ангелицы в купальниках.

Кем бы ни был ваш герой, в начале игры он совсем молод, и вырастет будет только по мере приобретения игрового опыта. Так что крутизну появившегося перед тобой небожителя можно определить просто по внешнему виду: драконий молодец тощ и мелок, а у юных ангелов с детским выражением лица крылья не столь развиты, как у суровых матерых представителей небесного воинства (с которыми лучше и не связываться).



Сегодня я буду пегасом

Выбрать, кем быть, не так просто. Да, дракон по меньшей мере в четыре раза крупнее любого представителя остальных рас, да и шкура у него потолще, покрепче. Зато маневренность драконьей туши оставляет желать лучшего, да и в узкие каньоны, тесные пещеры и здания, которые строились по совсем иным (например, ангельским) меркам с такими габаритами ну никак не пролезть.

С точки зрения баланса игры, это совершенно правильно. Равно как и различная численность отдельных рас. Одно дело, когда на каждого дракона приходится по



два-три ангела. А если этих легкоккрылых душек будет две сотни? Так никакого драконьего дыхания не хватит!

Скаल्प демона. Хороший скаल्प — с друга снимал...

Благодаря применению технологии Transactor, все объекты игры являются уникальными, их нельзя скопировать или подделывать, но можно коллекционировать, покупать, продавать или обменивать. Разработчики называют такие объекты LEDO — Limited Edition Digital Object, что в переводе означает Цифровой Объект с Ограниченным Тиражом. LEDO может быть все, что угодно, в том числе и облики персонажей. Подробнее про Transactor мы расскажем в отдельной статье.

SegaSoft рассчитывает, что вокруг Skies возникнет своеобразный рынок, причем цена того или иного облика будет сильно зависеть от распространенности соответствующей расы.

Так что, если кому-то придет в голову перебить всех демонов (это просто пример, ничего личного), то ценность демонической "шкурки" сильно возрастет.

Разумеется, при желании SegaSoft всегда может ввести в игру дополнительные облики истребленной расы — либо раздав их новым игрокам, либо продав кому-нибудь из старых.



Почем нынче спеллы?

В принципе, в Skies несколько сот заклятий. Однако за определенное время вы можете скастовать только некоторое, ограниченное возможностями вашего героя, число (чтобы новички не могли без проблем завалить древнего дракона и в игре сохранялся разумный магический баланс).

Как и облики, заклятия представляют собой LEDO и потому являются предметом обмена и торговли. Выжил после магического удара — иди разбирайся, что же такое на тебя скастовали.

Транзит multi-single-multi

Нашумев по поводу мультиплеера (но не открыв масштабы затеянного в небесах коллективного авиапраздника), разработчики уверяют, что Skies подойдет и для одиночной игры против компьютера, причем, в отличие от diablo-образных игр, персонажи будут без проблем перелетать из сольной игры в режим мультиплеера, не теряя приобретенного в одиночных полетах опыта.

Дракону необходим ускоритель

Чтобы полигонные летуны не тормозили в текстурованном трехмерном окружении, Paradigm собирается привлечь к делу 3Dfx ускорители и видеокарты с расширенной RAM. Видимо, и то и другое окажется в списке необходимого железа.

Несмотря на недостаток информации, игра выглядит очень и очень заманчиво. Главное, чтобы Paradigm и SegaSoft выполнили хотя бы часть своих обещаний и воплотили в Skies хотя бы небольшую долю задуманного.

Василий Андреев



Меняю садовый участок в ближнем
Подмосковье на +20-й меч с дотатой

Transactor — мост между реальностями?

Сетевые миры становятся все более материальными. Провайдеры Интернет вообще распродают участки виртуального Клондайка — от дискового пространства для домашних страничек www до земель под застройку в трехмерных чатах. Онлайн-овая территория поделена, теперь неплохо бы заполнить ее виртуальным имуществом.

Сетевая толкучка

SegaSoft собирается в ближайшее время явить миру целую виртуальную обменно-купле-продажную экономику по типу той, что уже давно существует в среде самых разных коллекционеров. Например, тех, кто собирает редкие карты к "бумажному" варианту игры Magic: The Gathering.

В основе разработанной для этого технологии под названием **Transactor** лежит огромная база данных, а попросту говоря — ведомость, в которой отмечаются все перемещения и изменения свойств, вход и выход из игры миллиардов объектов сразу многих онлайн-овых игрушек.

Такие объекты SegaSoft называет LEDO (Limited Edition Digital Object — Цифровой Объект с Ограниченным Тиражом). Ими может быть все, что угодно: здание, юнит, облик персонажа, заклинание, волшебный цветок, зверушка. Объекты могут принадлежать кому-то из игроков, просто существовать в мире игры и до поры до времени не принадлежать никому, находиться у NPC.

LEDO можно не только использовать в игре, но и покупать, продавать, воровать и другим образом передавать друг другу. Наконец, собранной коллекцией LEDO можно просто владеть.

Коллекция онлайн

Вы — филателист и у вас собрана значительная по количеству признаку коллекция марок. Какая из марок будет самая ценная? Верно — та самая, которой больше нет ни у кого. Малоизвестная и по возможности одна-единственная в мире.

Может ли виртуальный объект, простой фрагмент программного кода, не имеющий никакого материального носителя, быть редким и даже уникальным?

Возьмем, например, коллекционеров Норнов (зверушек из игры Creatures): вы забираете Норна из игры, он укладывается в файл и из вашего игрового мира пропадает. Теперь можно обмениваться с друзьями. Увы, таких файлов легко наштамповать сколько угодно — каждому Мичурину от Creatures по паре. Это как файлы сохраненок. И это несерьезно.

Хорошо, обратимся теперь к онлайн-овым играм. Вроде бы все должно быть честно? Передал (за большие деньги) кому-нибудь из друзей свои посохи впокалпился. М-да. История с Diablo показывает, что онлайн-овость чужеродна не помеха, и при желании можно этих посохов наштамповать сколько душевныке угодно, и каждому из друзей подарить. Не получается что-то уникального предмета для коллекции.

Отпечатки виртуальных пальцев

А вот и получается. SegaSoft снабжает каждый из своих LEDO "отпечатками пальцев" — кодом RSA, точно также, как это делают банки (например, American Express или VISA) со своими кредитными карточками. В результате все объекты, даже одного вида, ста-

новятся уникальными.

Теперь LEDO по-прежнему можно переписать с винта у товарища, но вот пронести его в игру уже не удастся: система пролистает базу данных и проверит, действительно ли таковой объект у вас "имеется" и в каком он сейчас состоянии. Проверит, в том числе и по коду RSA. Если код не совпадает, то увы тебе, дорогой хакер: мало того, что объектом не воспользуешься, еще и в черный список потенциальных преступников попадешь. А если учесть, что каждый персонаж — это тоже LEDO со своими собственными электронными "отпечатками пальцев", то становится ясно, что потихоньку и на халяву чужими LEDO-благами не воспользоваться. Времена генераторов кредитных карточек прошли.

Вне сети

А теперь внимание! Transactor позволяет обмениваться игровыми объектами вне игры, обмениваться LEDO различных игр (базуку из одной игры на заклинание из другой) и даже продавать и покупать LEDO за реальные, неигровые деньги. Главное — зафиксировать транзакцию в базе данных. Кто же этим займется?

SegaSoft, конечно. Чат-румы (разговорные комнаты в Сети), конференции и группы по интересам, странички сети по обмену — вот только некоторые места, организуемые компанией для обустройства виртуального рынка LEDO в системе серверов Heat. У SegaSoft будут номера кредитных карточек участников, и это позволит им торговать и обмениваться LEDO со всеми удобствами. Кроме того, договоренность с несколькими электронными банками даст игрокам возможность торговать еще и друг с другом, переводя деньги со счета на счет по e-mail или иным электронным способом. Главное — не увлечься и не поменять всю реальную частную собственность на виртуальную.

Сюрпризы и деликатесы

SegaSoft собирается выпускать все новые и новые LEDO, вводя их в игру, в том числе через продажу "бустер паков" — этих сборных сюрпризов с несколькими объектами.

Часть LEDO будет специально подогнана под то или иное железо, например, 3Dfx видеокарты. Это значит, что на таких компьютерах "3Dfx-юнит" будет выглядеть колоритнее, чем аналогичный LEDO, предназначенный для обычных карт. Разумеется, владельцы графических ускорителей будут за ним гоняться.

Облом по кайфу

Larry Pacey, ответственный продюсер SegaSoft, считает, что ни "сборные сюрпризы", ни редкие LEDO не будут ломать кайф игры тем, у кого их нет. В конце концов, покупая "набор", вы все равно вводите LEDO в онлайн-мир, а там с ним может случиться все, что угодно: его могут купить, украсть или даже снять с трупа вашего персонажа. Обидно?

Ничуть. Во-первых, игра есть игра, и то, что какое-нибудь реалтайм-строение имеет "настоящую", в долларах выраженную ценность, азарта не убавит. Во-вторых, играть со всеми LEDO на руках вовсе не обязательно. Вы можете "выдать" своему персонажу только некоторые из имеющихся у вас на диске объектов.

Первые ласточки

В настоящее время Transactor только готовится к запуску (одновременно со всем игровым сервером Heat). Возможности технологии будут вводиться постепенно, по мере выхода новых купле-продаже-обменных игр. Уже сейчас таких развлечений для коллекционеров виртуальных редкостей разрабатывается по меньшей мере три: стратегия Ten6 (она будет первой и появится где-то к январю будущего года), action Vigilance и action-RPG Skies.

Василий Андреев

ДИАБЛО II

Жанр:.....RPG + Action (Rogue)
Издатель:.....Blizzard Entertainment
Разработчик:.....Blizzard Entertainment
Срок выхода:.....Четвертый квартал 1998 года
ОС:.....Windows 95

Diablo. За последний год это слово стало ассоциироваться отнюдь не с грешниками, поджаривающимися на сковородках в аду. И даже не с сатанинскими сектами. Это слово — синоним целого мира, полного опасных и увлекательных приключений. Это — игра жанра rogue, нашедшая совершенно неожиданное воплощение.

Главному герою предлагалось преодолеть запутанные лабиринты и победить полчища кровавожадных монстров, чтобы добиться главной цели — освободить мир от злодея Diablo, повелителя ужаса. Игра увлекла как любителей RPG, так и action, и пользуется всенародной популярностью. К сегодняшнему дню количество проданных копий перевалило за миллион. И поэтому заявление компании Blizzard Entertainment о выпуске продолжения ждали как чего-то очевидного.

Вторая часть Diablo увидит свет в конце 1998 года (во всяком случае, не раньше). Конечно, сейчас, более чем за год, сложно делать какие-то прогнозы. Даже разработчики вряд ли в точности представляют себе будущий плод своего труда. Но уже сейчас стали "просачиваться" сведения, да и просто слухи о том, чем же будет отличаться вторая часть от первой.

Был один, стало трое

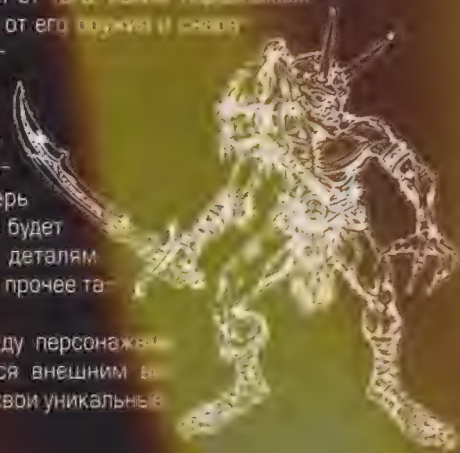
Итак, что же изменится в Single Player? Прежде всего, реализуются новый сюжет. Какой именно — пока в точности неизвестно. Но можно с уверенностью предположить, что миру вновь предстоит подвергнуться неконтролируемой агрессии потерявшего всякие стыд и совесть Зла. Ваша цель — освободить от него себя и все прогрессивное человечество. И возможно, что прогрессивное придется освобождать не только от Diablo (хотя он вроде как и умер), но и от его братьев — Baal'a, повелителя разрушения, и Mephisto, повелителя ненависти. Так что, задача усложняется втрое.

Дабы вам было проще с ней справиться, на выбор предоставляются пять типов персонажей: лучник, паладин, монах, клерик и колдунья. Последний накладывает злые чары, и она разделяет ряды искателей приключений.

В зависимости от того, каким персонажем вы представлены, от его вооружения и снаряжения, будет меняться и ваш облик в игре. Подобное в какой-то мере было и раньше.

Однако теперь больше внимания будет уделено именно деталям доспехов, шитов и прочее та-кое же.

Различия между персонажами не ограничиваются внешним видом. У каждого — свои уникальные





способности, которые (как и в любой ролевой игре) необходимо развивать, иначе успеха не видать, как собственных ушей (уж на Battle.net, так это точно, — отрежут :-)). Кроме того, для каждого типа героев существуют свои мини-задания (квесты), взаимно не пересекающиеся. Смотря по тому, как вы их бу-

дете выполнять, и будете ли выполнять вообще, станет меняться отношение встречаемых вами "гражданских" персонажей (NPC). А таковых окажется немало: жители городов, странствующие торговцы, а также и прочие бездельники, не решающиеся отправиться с вами в поход.

Известно, кстати, что городов в Diablo II будет четыре, каждый окружен пригородом и лесом. В городах и за их пределами вы без труда найдете входы в бесчисленные подземелья, пещеры и лабиринты. А чтобы ему там не было скучно и одиноко, разработчики создают большое число новых монстров. Забавно, но выходы подчас гораздо проблематичнее, чем входы.

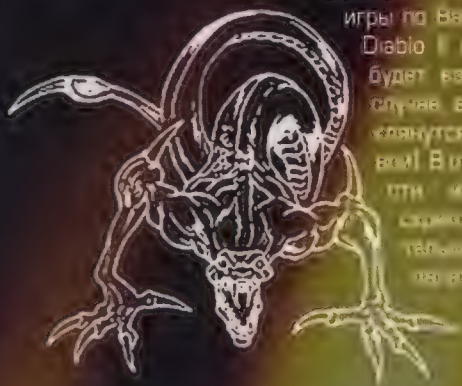
Как видите, сюжет игры нелинейный, как оно сейчас модно. Концовка опять же зависит от личности вашего персонажа и от того, как вы справлялись с квестами. Видимо, у каждого варианта окончания игры будет свой видеофрагмент. Возможно, будут и промежуточные видеоролики. В любом случае, количество анимации планируется существенно увеличить.

Спасение от кидал

Разумеется, изменения коснутся не только однопользовательской игры. Не следует забывать о том, что обособившееся поколение игроков предпочитает монстрам более достойных соперников. В Diablo II смогут играть до 8 игроков по сети. А вот интернетовской игры уже не будет. Сервер Battle.net закрывается через три-четыре месяца по причине своей недостаточной рентабельности.

Что, волосы дыбом на голове встали? Пригладьте — это шутка. Не удержались... :-)) Разумеется, Diablo Интернет поддерживал и поддерживать будет. Уже сейчас, после выхода первой части игры, Battle.net является одним из самых загруженных игровых серверов. И это несмотря на скудный ассортимент местных игр (если говорить точнее, на сервере можно играть только в одну игру — в Diablo). С выходом Diablo II компания Blizzard увеличит ряды поклонников данной on-line службы, тем что для зарегистрированных покупателей подключение и использование Battle.net по-прежнему будет бесплатным. Впрочем, не окажутся забыты и владельцы первой части дилогии. Скорее всего, владельцы первой и второй частей смогут играть вместе. Понятно, что консервативные приверженцы одной лишь первой части окажутся лишены всех игровых новшеств второй. Хотя — вряд ли таковых найдется больше одного-двух процентов от общего числа игроков.

Важной новостью для любителей игры по Battle.net будет то, что Diablo II практически нельзя будет взломать (во всяком случае в этой разработке появятся явные клятвы). В отличие от первой части игры, большинство функций многопользовательской игры будет располагаться на сервере, и каждый раз качаться заново.



Грубо говоря и не забираясь в витиеватую программистскую технологию, файлы-сохраненки будут храниться на сервере, а потому и вскрывать их станет невозможным, разве что вместе с сервером. Blizzard считают, что подобный шаг позволит не только уберечься от хакерства, но и вести рейтинги игроков.

Но даже этим не ограничится борьба разработчиков Diablo II с "жуликами". Будут введены так называемые торговые пункты. Там можно будет безопасно продать или купить необходимые вам вещицы. Ведь в Diablo вы не застрахованы от кидал и подставщиков, которые ладно, что грабанут, так ведь еще и пришить могут.

3D монстры в 3D мире

Внешний вид игры претерпит существенные изменения. Разработчики сочли, что плоские псевдотрехмерные подземелья — это вчерашний день (довольно правильная, надо сказать, мысль). Поэтому Diablo II использует оригинальный 3D движок. Следовательно, все игровое окружение и лабиринты тоже будут трехмерными.

Есть вероятность, что игра станет поддерживать 3Dfx — все зависит от технологии движка.

Слухами земля полнится

Все, что вы прочли до этого абзаца, имело под собой определенные основания. В этом же разделе я решил поместить абсолютно непроверенные слухи.

Итак, возможно, что в Diablo II можно будет нанимать AI бойцов вам в помощники.

Возможно, с игрой будет поставляться редактор уровней. Причем есть шанс (хотя и небольшой, учтите!), что с его помощью можно будет не только строить новые уровни как альтернативу генерируемым в случайном порядке, но и создавать собственные предметы и наборы предметов. Если подобное будет введено в игру, то хакерство действительно потеряет всякий смысл. Так как на одну/вторую именно в создании уникальных наборов предметов оно и заключается.

Есть также мнение, что игра будет содержать, по крайней мере, 30 обычных уровней и один секретный. Почему только один — ей-богу, без малейшего понятия!

Обреченный на успех

Вне зависимости от того, когда появится Diablo II и каким будет, он обречен на успех. Ему уже обеспечена популярность благодаря миллиону фанатов первого Diablo. Судя же по субъективной информации от Blizzard, игра будет, как минимум, выше среднего качества. Но до конца 1998 еще ой как далеко. Так что любители

Diablo могут продолжать экспериментировать на нем с помощью всевозможных патчей и образовывать гильдии в Battle.net, отчаянно пытаясь противостоять или способствуя читингу и воровству предаваясь PK (Player Kill). А заодно — играть в Ultima Online, Baldur's Gate и прочие им подобные игры, которые призваны затмить ореол славы вокруг головы одного из владык Ада — Diablo.

Павел Коротов



Vigilance

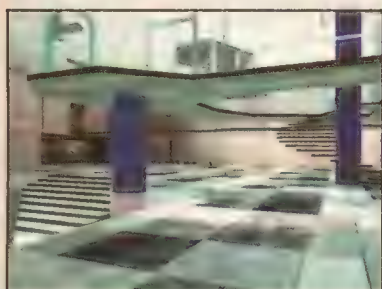
Похоже, SegaSoft планирует стать лидером производства on-line игр. В анонсированном ассортименте не хватало только 3D action от первого лица, и вот, пожалуй, ста — Vigilance. Специально для Vigilance программисты разработали новый 3D движок и снабдили игру гигантским (несколько сотен разновидностей!) арсеналом различных типов оружия, брони и power-ups. Но основная изюминка, по мнению разработчиков, состоит в том, что все предметы будут созданы с учетом специальной технологии LEDO (Limited Edition Digital Objects). Это означает, что количество игровых предметов будет строго ограничено. Они смогут переходить от одного игрока к другому путем добровольного обмена или купли-продажи. Такие операции могут проводиться во время игры, в реальном времени или по E-mail. Если же у вас маловато денег, то можно пойти по скользкой дорожке мародерства,

выворачивая карманы "урезоненных" несговорчивых игроков. Такой подход принес сервису Blizzard Entertainment бешеный успех с Diablo, и SegaSoft не прочь повторить удачный опыт. Более того, SegaSoft планирует создание собственного игрового сервиса, схожего с Battle.net.

Большой арсенал средств общения с окружающими персонажами оборачивается любопытными игровыми возможностями. Любители наносить удары из-за угла будут рады видеть ассортимент маскировочных костюмов, глушителей, дымовых гранат и тому подобного снаряжения. Если же вам по нраву играть по принципу "а я в танке!", то лучше воспользоваться гранатометом, бронжилетом и минами с дистанционным взрывателем.

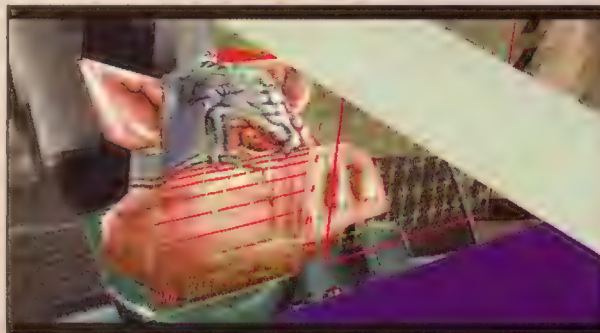
По мнению разработчиков, новый движок будет выдавать частоту кадров в среднем на 10–15% больше, чем движки Quake или Unreal. Прозрачные поверхности (например, стекло) будут действительно выглядеть прозрачными, а по скользким наклонным плоскостям будет также трудно ходить, как по ледяной горке. Движок будет поддерживать 3Dfx и ряд других акселераторов. Появления розничной версии Vigilance следует ожидать осенью этого года.

Роман
Кутузов



Cyberswine

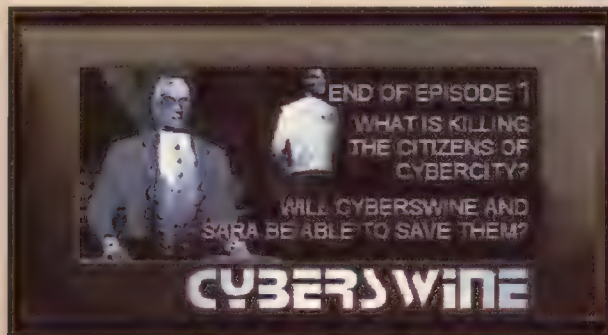
Вообще говоря, то, что предлагает нам компания Brilliant Digital Entertainment — скорее интерактивное видео, чем компьютерная игра. Разработанная компанией технология называется Multipath Movie. После приобретения CD с игрой вы подключаетесь к серверу Brilliant Digital и просматриваете видеофильм с участием вашего персонажа. Каждые 35–40 секунд вам предлагается сделать бескомпромиссный выбор, определяющий настроение и дальнейшее поведение персонажа (например, агрессивное или меланхоличное). В свою очередь, это задает тон дальнейшим событиям и всему ходу повествования в целом.



В итоге сюжет разветвляется буквально на сотни возможных путей (отсюда и multipath), каждый из которых является полноценным видеофильмом.

Для испытания новой технологии был использован персонаж Cyberswine, перекочевавший из популярной серии комиксов. Действие происходит в 2070 году в городе Cyber City. Главный герой — киборг, но не обычный. На-

половину он машина, а наполовину — свин. Удивительно ли это? Ничуть — ведь Cyber City населен разумными животными. И состоит наш Киберсвин на службе в городской полиции, и борется со всевозможными негодяями, в том числе и весьма высокопоставленными. Поименованная борьба происходит в обществе очаровательной напарницы — киберхрюшки Сары Ли (Sara Lee). Что же касается роли игрока, то она сводится к минимуму: производить выбор из фиксированного числа альтернатив в ключевых точках сюжета. Или не производить — тогда действие будет разворачиваться по заранее очерченному оптимальному сценарию.



Deep Six

По части ролевых игр Virgin Interactive, соответствуя своему названию, долгое время оставалась совершенно девственной: ждала, должно быть, пока отыщется достойный автор. Прекрасным принцем стал D.W. Bradley, тот самый, который создавал знаменитые Wizardry V, VI и VII для Sir-Tech, а теперь возглавляет компанию разработчиков Neuritic Park.

События Deep Six происходят в фэнтезовом мире, более всего напоминающем земное средневековье. Партия приключенцев отправляется на сравнительно безобидные поиски заколдованного меча, но очень и очень скоро выясняет, что меч — это пустяки. Особенно по сравнению с мировым злом, лично представленным в виде главной темной силы — Лорда Смерти (Lord of Death).

Действие игры будет разворачиваться внутри и на фоне полностью трехмерных лесов, замков, подземелий и даже в морских глубинах — именно там запрятана главная цель путешествия, всеми забытый древний храм.

Новый движок рассчитан как на сольную, так и на коллективную игру (по сети или по модему). Причем, в отличие от игр типа Diablo или ожидаемой Baldur's Gate, в Deep Six вы сможете транспортировать полюбившегося героя из одного режима в другой.



Споры между поклонниками действий в реальном времени и любителями походовых раздумий в Deep Six разрешены раз и навсегда. В любой момент (да хоть в разгар сражения!) суетливое мышевание мечом можно приостановить и переместиться в походовый режим. Совершенно великолепное нововведение, необходимость которого давно уж признана большинством игровых разработчиков. Однако — признана то признана, а только даже и сейчас по пальцам можно пересчитать тех, кто экспериментирует на почве смешения real-time и походовости.

Все дело в том, что при смешении двух несовместимостей всегда возникает одна и та же трудность: балансировка игровых элементов. Например, в третьем X-COM (не самое лучшее сравнение, когда речь идет о RPG, но все же) режим real-time понравился очень немногим, потому как нес в себе массу отрицательных качеств. Разумеется, Bradley прекрасно осведомлен о всех этих возможных неувязках и обещает сбалансировать игру так, что "ни одна из систем не будет иметь существенных преимуществ". Будет здорово, если так оно и будет.

Deep Six появится следующей весной. Многие игровые элементы пока что представляются тайной за семью печатями. Если что и гарантируется, так это трехмерность и Windows 95.

Василий Андреев



Разработчики заверяют, что оцифрованное 3D видео через Интернет будет доступно со скоростью 18–24 кадра в секунду. Бэкграунды были отрисованы заранее, а анимация персонажей происходит в режиме real-time. Для начала будут доступны пять эпизодов, позднее разработчики начнут выпускать дополнения. Готовятся игры на основе Multipath Movie и по другим популярным комиксам, например, Ace Ventura и серии Popeye. Среда обитания — Windows 95.



on-line видео

Рассказав об игре Cyberswine, хочется сделать (относительно) небольшое дополнение. Если вы не близки к кинематографическим сферам, то вряд ли особенно наслышаны о предвещаемом многими теоретиками кино грядущем "исходе в интерактивное видео". Подразумевается, что зарегистрировавшийся на местной кабельной сети зритель может заказать себе фильм по собственному усмотрению, позвонив по телефону либо отписав запрос через сайт кабельной сети. Эта система применима ко всем фильмам, которые находятся в фондах-хранилищах "кабельщиков", но в первую очередь — к интерактивным фильмам.

Для просмотра интерактивного фильма, размеры которого исчисляются во многих гигабайтах дискового пространства, необходимо подключение видеоманитфона к компьютеру. При просмотре подобного фильма зритель, плавно трансформировавшийся в пользователя, может в ключевых фрагментах определять дальнейшее развитие сюжета. А может и не вмешиваться в естественный ход стандартных сценарных интриг, вольготно развалившись на диване с пакетиком крекеров, вываленных на недочитанную газету. Каким образом происходит определение дальнейшего развития? Например, маньяк-убийца коварно проник в скромный пятиэтажный особняк известной голливудской фотомодели с целью (запрещено цензурой) ее и прирезать. А дальше уже от вас зависит, будет ли красotka [...] и убита, либо же маньяк будет (вовсе нет) убит красоткой, либо еще что-то в подобном духе. Если же вы предпочтете остаться на диване, то исход эпизода будет определен "по умолчанию".

Будущее "интерактивного видео" было и остается достаточно сомнительным, да и неблизким. Однако его идея переопределилась, сместившись на благодатную почву Всемирной Сети и обратившись в графический формат. Сможет ли "интерактивное on-line видео" получить распространение — покажет опыт Cyberswine и ему подобных игр.

Роман Кутузов, Иван Самойлов

Preview

Interplay's forgotten realm

Baldur's Gate

Жанр: RPG + Action
Издатель: Interplay
Разработчик: Bioware
Срок выхода: Первый квартал 1998 года
ОС: Windows 95

Bioware наконец-то договорилась с Interplay о названии выпускаемой ею эпической RPG по системе AD&D. Теперь Iron Throne (прежнее рабочее название проекта) будет называться Interplay's Forgotten Realm: Baldur's Gate. Хорошее название, никого не забыли: издатель стоит на первом месте, да и наличие лицензии TSR на использование среды Forgotten Realms видно невооруженным глазом. Гораздо менее очевидно, что из себя представляет, собственно, Baldur's Gate.

Город на побережье

Baldur's Gate расположен на Побережье Меча (Sword Coast), между знаменитым Waterdeep и провинцией Amn. Город небольшой, но по сравнению с окружающими его необжитыми землями и древними руинами — относительно

безопасный. Есть в нем, конечно, и Гильдия Воров, и неизбежные лабиринты подземных катакомб. Таверны, гостиницы, порт — все, как и положено в прибрежном городе.

Город был наречен в честь первооткрывателя этих земель по имени Baldurian, таинственным образом исчезнувшего где-то неподалеку — среди высоких гор, дремучих лесов, бескрайних равнин и топких болот.

Разруха в стиле фэнтези

Странные вещи происходят последнее время на Побережье Меча. Железо, выплавляемое в этом районе, никуда не годится — мечи ломаются с одного удара, а лопаты и плуги гнутся как бумажные. Инструменты и оружие пробовали завозить, но все торговые караваны разоряли банды разбойников. Причем, что занятно, грабителей интересовали не столько золото и драгоценные камни, сколько железо и сталь.

Гвардия Baldur's Gate лишь с большим трудом поддерживает теперь свою боеспособность, а вооружение простых граждан уже давношло в полную негодность. Равно как и инструменты фермеров, не представляющих, как теперь собирать урожай. Перспектива голодной зимы и войны в соседних районах только усилили недовольство. В бедах обвиняют всех — начиная от соседей из Amn и торговцев, и вплоть до самого Герцога Baldur's Gate.

Разумеется, все дело куда запутаннее и интереснее. Помните прежнее, рабочее название проекта? Как вы думаете, кому мог предназначаться тот железный трон?..

Сиротка из библиотеки

Славный когда-то, прибрежный форт Candlekeep давно уже перестал быть крепостью и превратился в запущенный склад пыльных рукописей и старинных реликвий, большая часть которых уже никогда и никому не понадобится.

В этом мышином гнезде прошло детство вашего героя, который наконец-то решает посмотреть мир и либо выяснить, кто же он такой на самом деле, либо навести порядок в родной провинции (один из трех китов-основателей Bioware регулярно проговаривается, "что в конце игры вы обнаружите, что это одно и то же").

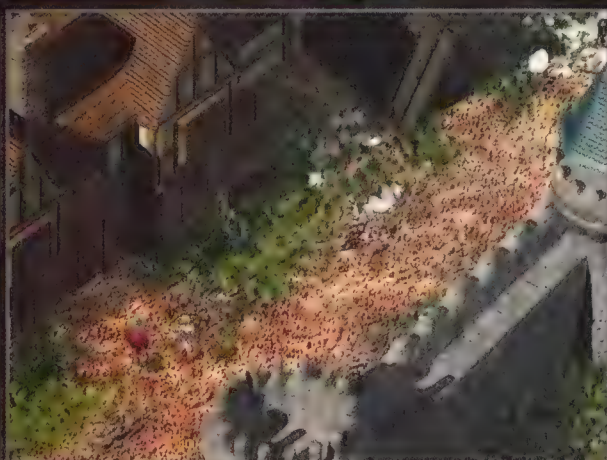
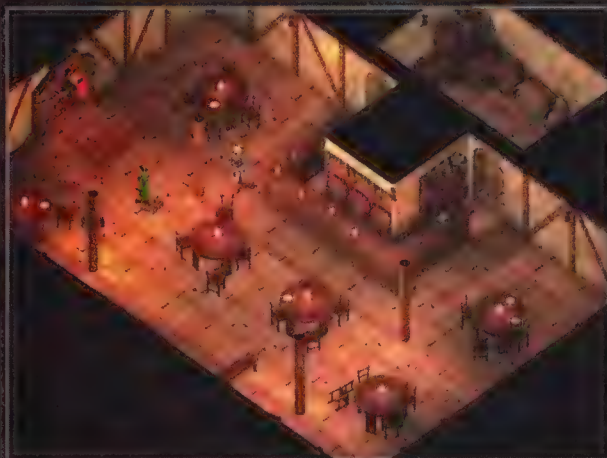
Кости для настоящего героя

Создавая своего первого и единственного персонажа, вы можете выбрать любой пол, расу и указать пару любимых цветов одежды. Цвет кожи и волос будет определяться случайным образом в зависимости от расы.

Дальше вы выбираете класс (их в игре 26 — с учетом мульти- и дуал-классов и восьми специализаций магов) персонажа и, вооружившись компьютерными "костями" (иначе — дайсами, или, говоря по-русски, кубиками), накидываете его главные характеристики. Харизма, например, повлияет на то, как к вам станут относиться встреченные существа, а также на моральный дух вашей партии во время сражения. А ум определит, насколько часто ваш герой будет теряться во время путешествий. Про выносливость, ловкость и силу и говорить нечего.

Игра изначально задумывалась как достоверное компьютерное переложение системы AD&D, а посему в нее встроены все основные классические принципы: поражающая сила оружия, фактор скорости ударов и быстрое действие заклятий, а также влияние состояния персонажа на его поведение.

Игроков нового поколения наверняка порадует то, что в игру встроены не-



которые правила из "Player's Option Book" — свода последних поправок и расширений к традиционным правилам AD&D.

Друзья и соратники

Одиночкой далеко в RPG не уйти, особенно в такой, где в партии может быть до шести человек. Не беда — к вашим услугам еще пять героев, на выбор из 24 возможных.

Основатели Bioware говорят, что большая часть персонажей игры взята из старых бумажных AD&D-шных партий, сыгранных ими вместе с товарищами, а потому все они, персонажи, обла-

тельность всей группы в целом.

К счастью, если в партии оказались совсем уж странные и неудобные герои, их всегда можно попросить удалиться и заменить кем-то более толковым и полезным. Ближе к выходу игры разработчики обещают рассказать о наиболее интересных, экстравагантных и "убийственных" сочетаниях героев, из тех, какие они смогли обнаружить.

Дайте волю персонажу!

Понятно, что столь разнообразное поведение компьютерных членов партии случается только от большого ума, то есть при наличии у них развитого искусственного интеллекта. Именно им определяется, что ваши соратники будут делать, если вы перестанете тыкать их мышкой.

Искусственный интеллект позволяет героям Baldur's Gate действительно придерживаться элаймента (такое в компьютерных RPG, кажется, встречается впервые).

Например, даже смертельно раненый "правильный и добрый" паладин ни за что не бросит друзей во время боя,

а "ивельный" (то есть "злой") или хаотически настроенный персонаж не только не станет помогать погибающему товарищу по партии, но еще и ткнет его пару раз кинжалом.

Сценарии AI программируемы (от добавления отдельных команд типа "если А, то В" и вплоть до полного их изменения). Кроме того, любое искусственно-интеллектуальное занятие персонажа можно в любой момент прервать, отдав ему новую команду (командовать, кстати, можно и всей партией сразу).

А еще можно вообще отключить AI и думать за каждого из героев самому.

Что можно и чего нельзя

Передвигаться придется только пешком: ходить или бегать. Ни лошадей, ни кораблей, ни плаванья-ползания-прыгания не пред-

Мир Baldur's Gate

Чтобы вы смогли оценить масштабность мира Baldur's Gate, приводим некоторые данные по его "населению".

Расы: люди, эльфы и полупэльфы, гномы и карлики, хоббиты (они же — полурослики).

Классы персонажей: Файтер, Рэнжер, Паладин, Клирик, Друид, Маг, Вор, Бард, Файтер/Вор, Файтер/Клирик, Файтер/Маг/Клирик, Клирик/Маг, Клирик/Вор, Файтер/Друид, Клирик/Рэнжер, Файтер/Маг/Вор, Файтер/Маг, Маг/Вор + восемь магов разных специализаций.

Некоторые из 60 видов обитателей игры: Кобольд, Боевой пес, Гноль, Медведь, Волк ужасный, Волк зимний, Волк вампирский, Волк хищный, Гибберлинг, Скелет, Скелетный воин, Хобгоблин, Привидение, Волк-оборотень, Огр, Огр-маг, Зомби, Сирены.

видится. Персонажи не едят. И — слава богам! Нет, я знаю, что находятся любители регулярно кормить своих героев и перераспределять походные рационы, но меня в AD&D всегда занимала вовсе не эта, столь обыденная сторона виртуальной жизни.

Можно переводеваться, менять доспехи, оружие и снаряжение. Все эти изменения тут же отражаются на внешнем виде персонажа.

Нельзя приобретать дома и другую частную собственность. Так что все свои вещи придется таскать с собой. Увы, унести можно немного. В принципе, часть вещей вы можете выложить прямо на землю, однако вероятность того, что их не подберут монстры или разгуливающие по округе NPC, невелика — игра населена довольно плотно. Одно



дают уникальными, проработанными, а главное, проверенными в деле характеристиками.

Представьте, например, таких компаньонов: гном с манией величия, трусливый паладин, маг с раздвоением личности, беспринципная воровка, присоединившаяся к вам исключительно в своих целях, и друид из "Гринписа", задумавший уничтожить цивилизацию во славу экологии.

Любовь и распри

По ходу дела персонажи (как в Jagged Alliance от Sir-Tech) беседуют, критикуют ваши действия, занимаются своими делами, комментируют происходящие события, дерутся друг с другом, флиртуют — и таким образом вносят в приключения общий оживляющий элемент.

Разумеется, взаимные симпатии и антипатии, противопоставление и совпадение целей героев влияют на дея-



утешает: деньги здесь ничего не весят, и их можно брать сколько угодно.

Перспективы роста

Начинаете вы, как водится, с героев первого уровня, дабы к концу игры дорасти их до шестого-седьмого.

Дополнительные наборы миссий добавят по 1-2 уровня каждый, первый же сиквел доведет вас уровня до 13, а последний, если таковой случится, до 18-го.

Тем не менее, за любой из квестов вы можете взяться вне зависимости от накопленной крутизны. Никаких предупреждений типа "лучше бы в следующей главе" на экране не появится. Правда, если в вождя пещеры сидит пара голодных драконов, вас просто убьют. Так что лучше сначала победить кого-нибудь послабее и поднакопить опыта.

Пауза в реальном времени

Движок Baldur's Gate предполагает действие в реальном времени, однако в любой момент вы можете приостановить игру и указать, что ваши персонажи будут делать дальше. В напряженные моменты, особенно во время сражения, это позволяет очень удобно и вовремя отдавать новые распоряжения тем персонажам, чей искусственный интеллект не смог среагировать на непредусмотренную в его сценарии ситуацию. Подобная система временной приостановки реального времени применялась в древней игре Darklands (Microprose) и, уже совсем недавно, в X-COM 3. И реалтаймщики сыты, и походовики довольны.

Монстры, сэр...

В игре действует порядка 20 типов монстров — по 2-3 разновидности каждого типа. Разновидности отличаются не только внешне, но и некоторыми характеристиками, о которых вы, впрочем, не узнаете до тех пор, пока эти ребята на вас не кинутся.

Привычки монстров различны, и особый подход нужен к каждому. Колдовы любят подкарауливать приключенцев в тесной пещере

и набрасываются сзади, а гиберлинги, например, меньше чем вдесятером не встречаются. Короче говоря, не соскучишься.

В большинстве случаев, раз очищенные от жизни и нежити подземелья останутся пустовать до конца игры, разве что забредет в них какой-нибудь бездомный монстр.

Кроме того, в игру зашиты экологические взаимосвязи: истребив мелких тварей, вы можете выманить из дальнего убежища питавшееся ими чудовище, которое теперь оголодало и вынуждено искать себе новый завтрак. Этот принцип "питания" порой доводится почти до абсурда: перебив всех цыплят на ближайшей ферме, вы вызовете из дома крестьянина, который бросится на вас с вилами наперевес.

Языкастые NPC

Итак, подведем итоги: 24 персонажа, которых можно нанимать в партию, более двух сотен NPC (ожидаются встречи и со старыми знакомыми, жившими в прежних играх и книгах по Forgotten Realms) + до шестидесяти видов монстров и неизвестное число разновидностей представителей "простого народа".

Со всей этой публикой можно общаться, причем разговор происходит в смешанном режиме: фрагменты оцифрованной речи дают понять, как ваш собеседник разговаривает, а основной диалог вводится и выводится в виде текста (такую систему Sierra не без успеха применяла в Betrayal at Krondor). Всего же в игре около 500 страниц диалогов и отдельных фраз оцифрованной речи.

Сюжет — дело темное

Информация о сюжете Baldur's Gate противоречива. С одной стороны он "нелинейен", а с другой "успешное прохо-



ждение игры требует выполнения целей семи глав". Кроме того, в игре около сотни побочных квестов, которые можно выполнять в любом порядке — хоть после завершения основной сюжетной линии. А ведь еще будут дополнительные комплекты миссий, и подключать их можно будет на любой стадии...

Разработчики уверяют, что проходить Baldur's Gate можно будет не один и не два раза, поскольку все действия игрока должны отражаться на репутации его персонажей у разных обитателей игры и вызывать всевозможные события, последствия которых эхом возвращаются в самый непредвиденный момент.

Вот простой пример: два клирика воюют — кому помочь? Убьешь одного, больше ноги твоей не будет в храме его бога. Можно, конечно, выбирать, какое божество тебе полезнее, а можно примирить враждующих и опять-таки изменить ход событий.

Так как же быть с семью главами? Видимо, их все же придется проходить в определенном порядке, правда, сколь угодно часто отвлекаясь на выполнение посторонних квестов.

Вид с восьмого этажа

В этот раз Forgotten Realms мы увидим с высоты птичьего полета — в изометрической проекции, вид сверху. Все под нами трехмерно: холмы — это холмы, а не просто плоские участки карты, окрашенные в другой цвет, по лестницам



Системные требования

P-100 (рекомендован P-166 и MMX), 16 Mb (32 Mb) RAM, видеокарта с 2 Mb (а лучше 4 Mb — для 24-битной графики), не менее 100 Mb дискового пространства, Windows 95 и DirectX

действительно надо карабкаться, а упав в колодез, ваш персонаж вполне может пропасть из виду (неужели эта беда игр серии Ultima опять с нами?).

Чем же заполнена сотня квадратных километров фэнтезевой территории? Прежде всего, она интересна сама по себе, ибо не повторяется: каждый участок сначала рисовали от руки тушью, потом перерисовывали специально для компьютера, и только затем переносили на экран.

Городов в игре шесть: сам Baldur's Gate и пять селений поменьше. В них будут храмы, таверны, жилые дома, магазины, арены, склады и бордели. Здания сначала тщательно проектировались, и только потом рендерились со всеми возможными деталями. В результате каждое из строений уникально и в любое можно войти.

По всей территории разбросаны фермы, кое-где есть руины и, нет-нет, да и попадется то здесь, то там какая-нибудь заброшенная шахта или отлично приспособленное для очередного квеста мрачное подземелье.

И конечно же, будет динамическое освещение, смена дня и ночи, снег, дождь, туман и молнии.

И побольше, побольше...

Всего в игре порядка 10000 экранов 640x480 16-битной (или 24-битной на видеокартах с 4 Mb памяти) графики, которые скролляются следующим образом: карта подгружается с CD-кусками 8x8 экранов и в этих пределах плавно сдвигается в любую сторону по мере продвижения персонажей. При переходе на следующий 64-экранный фрагмент возможна небольшая заминка. (Аналогичная система использовалась в Diablo, но фрагменты карты, которые грузились там, были в два раза меньше — всего 6x6.)

Добавьте к этому 108420 кадров анимации персонажей и монстров (это без учета заставок, анимации воды, развевающихся флагов и прочей игровой жизни), оцифрованную речь, полтысячи звуковых эффектов и от 20 до 40 музыкальных саундтреков, и вы поймете, почему Baldur's Gate будет занимать по меньшей мере пять CD.

Один ум — хорошо, а шесть — уже партия

В коллективной игре могут принимать участие до шести человек — собственно, таково число членов партии. А это значит, что все они связаны одной историей и вынуждены действовать сообща, хотя, в принципе, драться и устраивать по ходу дела дуэли им ничего не мешает. И еще это значит, что никому из персонажей не удастся отколоться и отойти от остальных дальше, чем позволяет загруженный в это время у лидера партии кусок карты 8x8 экранов.

Если несколько человек начинают игру одновременно, каждый из них "накидывает" собственного персонажа, а если кто-то захочет присоединиться к игре позже, ему передается управление одним (или несколькими) из компьютерных героев. Импорттировать готового героя из сольной игры, не нарушая баланса, увы, невозможно. Когда кому-то из участников требуется прервать игру и покинуть на время виртуальный мир, он может либо попросить всю партию дождаться его возвращения, либо передать управление своим героем (героями) компьютеру.

В общем, от сольных приключений коллективная игра отличается мало. Прежде всего тем, что поставить мультиплеер на паузу невозможно. Так что всем участникам придется с одной стороны сложнее, а с другой проще, поскольку в бою, например, потребуются управлять лишь одним-единственным персонажем. Впрочем, разработчики, может быть, и оставят паузу, но только

для избранного партией лидера.

Играть можно будет через LAN или через Интернет. Будет ли игра вдвоем — по модему или при прямом подключении через нуль-модемный кабель, пока еще не решено.

Сиквелы неубитого медведя

После выхода игры раз в три месяца BioWare собирается выпускать дополнения с новыми миссиями (по крайней мере, одно разрабатывается уже сейчас), которые не только расширят границы мира игры, но и сделают его более насыщенным: в уже знакомых местах появятся новые NPC и новые монстры.

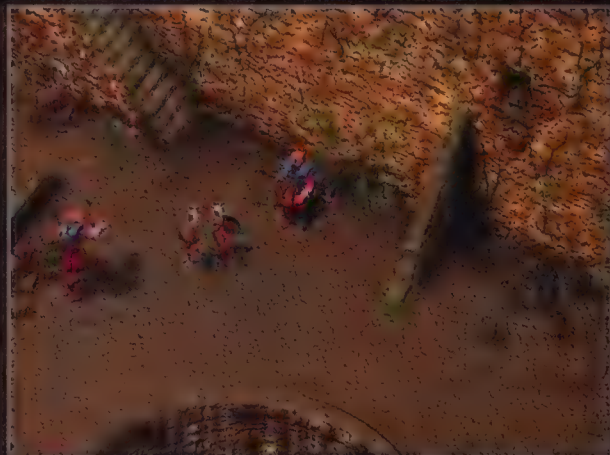


Любопытно, что подключать "mission packs" можно будет как завершив основную линию игры, так и не доведя ее до конца.

А вот все изменения игровой механики, введение новых действий и классов персонажей, всякие поездки на поездах и тому подобное появятся только во второй серии или в онлайн-версии, если Interplay даст добро на ее создание.

Вообще, уверенные ребята эти три доктора, основавшие BioWare: игра еще не вышла, а они уже про сиквелы думают! Спору нет, издав Baldur's Gate, они отлично и определенно "живут". Посмотрим, можно ли будет жить в ней.

Василий Андреев



Grim Fandango

Жанр: Квест
Издатель: LucasArts Entertainment
Разработчик: LucasArts Entertainment
Срок выхода: Первая половина 1998 года
ОС: Windows 95

Своим новым проектом под названием Grim Fandango доблестная LucasArts, видимо, решила еще раз доказать играющему миру, что живет не только благодаря сиквелам. Позволим себе напомнить, что последние опусы компании, Outlaws и X-Wing vs. TIE Fighter, широко освещались в прессе, но отнюдь были лучшими в списке содеянного на LucasArts. И тем более актуален вопрос, чем же станет Grim Fandango? Очередным хитом или очередной халтурой?..

Экскурсия в Мире Мертвых

В эпицентре сюжета Grim Fandango лежит жутковатая история о человеке, обреченном идти через мрачный и пугающий подземный мир, наполненный тайнами и интригой.

Действие разворачивается в темном и таинственном Мире Мертвых, куда отчаливают души после смерти. Вы задействованы в роли Мэнни Калавера (Manny Calavera), туристического агента, не так давно взявшегося работать на Департамент Смерти. В ваши прямые обязанности входит доставка душ из Мира Живых и от-

правка их в четырехлетнюю ознакомительную экскурсию по Миру Мертвых, которую каждая душа должна совершить перед тем, как обрести вечный покой.

Но как-то раз колесо фортуны поворачивается совершенно неожиданным образом. Вы оказываетесь в самом центре кольца присвоения, которое действует таким образом, что удачные клиенты обходят Мэнни стороной. Не возьмемся в точности сказать, каким образом это будет реализовано в игре; вероятно, "кольцо присвоения" выразится в возникновении конфликта с коллегами по работе. Как бы то ни было, быстро разобравшийся в ситуации Мэнни идет на активные действия, выражающиеся в краже некоторых критично важных в складывающейся ситуации документов, что активирует цепочку самых различных событий. Их итогом становится то, что Мэнни уже не может покинуть "гостеприимные" пределы Мира

Мертвых, и ему предстоит совершить ту же экскурсию, что и душам умерших. Не только благополучие Мэнни, но и сама его душа становятся ставкой на кону в игре, правила которой ему приходится выяснять по ходу развития событий.

Череп как вид народного творчества

Grim Fandango (Grim — "мрачный", Fandango — название вышедшего ныне из моды танца) задумана на совмещении двух изобразительных стилей. Первый из них уже нашел свое воплощение в черно-белом квесте Noir; своими корнями данный стиль восходит к давним фильмам "Касабланка", "Китайский квартал" и "Большой сон", которые весьма условно можно охарактеризовать как "чернуху" в американской интерпретации. Другая сторона Grim Fandango — мексиканская мифология. В Мексике есть праздник "Дня Мертвых", когда происходят карнавалы, где участники традиционно наряжаются в костюмы скелетов с неизменными грубо смастеренными черепами на головах (кстати, этот карнавал был заснят в к/ф "Прибытие" с Чарли Шином в главной роли).



Как итог, в Grim Fandango превосходно переплетаются детективная история и мотивы мифологии древней Мексики, создавая особую непередаваемую атмосферу, которая, кстати, была свойственна миру Gabriel Knight: Sins of the Fathers. Несмотря на то, что эти два элемента являются основой сюжета Grim Fandango, немалая



Тим Шафер



Перед вами — Тим Шафер (Tim Schafer), знаменитый создатель Full Throttle. Карьера в LucasArts для него началась в далеком 1989 году,

сразу после окончания колледжа. Первая игра — The Secret of Monkey Island, для которой Шафер написал AI, стала хитом, однако для него самого это не было радостным известием, поскольку AI был настолько плох, что его пришлось изъять из игры прямо перед выпуском. Впрочем, после нескольких лет пребывания в LucasArts, этот эпизод забылся — Шафер стал заметной фигурой, особенно благодаря ошеломляющему успеху байкерского приключения Full Throttle.

В свободное от работы время он любит погрохотать на барабанах и погонять на машине. На данный момент занят над Grim Fandango — будем надеяться, что при наличии такого лидера проекта, как Тим, игра получится не хуже Full Throttle.

Armed & Delirious



ставка сделана и на растущее по ходу игры напряжение: жадность, драма, опасность, проход через напитанный тьмою Мир Мертвых и, наконец, полное освобождение (уж не смерть ли? ведь, по логике...).

Если верить словам Барбары Глисон (Barbara Gleason), менеджера по маркетингу, Grim Fandango — наиболее амбициозный проект из всех, когда-либо создававшихся на LucasArts. Для работы над Grim Fandango был привлечен небезызвестный Тим Шафер, создатель сверхпопулярного Full Throttle. По его настоянию, в игре было введено объемное изображение, то есть все персонажи и их окружение будут по-настоящему трехмерными.

Об окружении. Архитектура зданий представляет собой сочетание стилей ацтеков, майя и примитивных образцов народного творчества (каких именно народов — покамест не уточняется), что придает игре странноватый и экзотичный вид. Все-го же в Grim Fandango будет порядка 90 местоположений и около 50 второстепенных персонажей.

Курс на квесты?..

Похоже на то, что LucasArts вновь со всей силой обращается к квестам. В ноябре планируется релиз The Curse of Monkey Island, который позиционируется в прессе как "новый Full Throttle". Теперь добавился Grim Fandango, интересный хотя бы даже своей уникальной игровой концепцией. Возможно, возникшие с этого лета разговоры о царящем в стане LucasArts упадке несколько преждевременны?..

Тимур Хайдапов



Как недавно выяснилось, в закромах у Sir-Tech Software, помимо боевиков типа Jagged Alliance, X-Fire, Excalibur 2555 AD и им подобных, можно отыскать также оригинальную и экстрaneoбычную для такой серьезной компании приключенческую Armed & Delirious (Вооружена и Безумна). Игрушка, в отличие от многих других произведений Sir-Tech, не претендует на звание культовой, зато выделяется откровенной стебовостью.

Главной героиней этого действа становится... — нет, не супермен, а Бабуля (Granny). Старушка характеризуется повышенной экстравагантностью (например, на заставке игры она изображена сидящей в позе лотоса).

Завязка "вооруженного безумия" такова. Как-то раз однажды наша Бабуля стала замечать, что в привычном ее окружении что-то не так. И в один далеко не прекрасный день она обнаруживает, что вся семья ее была похищена с Земли неким Mad Rabbit (Сумасшедшим Кроликом). Ну честное слово, это кого хочешь выведет из равновесия! Бабуля выходит на тропу войны. Судя по всему, старушка находится в легком маразме, но твердости духа ей не занимать. Чтобы выручить пропавших домочадцев, вам с Бабулей предстоит посетить пять странных планет. Побывать в 14-ти совершенно чокнутых мирах, вольготно раскинувшихся аж на пяти компакт-дисках. Каждый мир содержит собственную алогичную логику. Как следствие, для успешного решения загадок потребуются умение "правильно" ошибаться. Обычные предметы используются самым необычным образом, что может приводить к несколько... ммм... нестандартным игровым ситуациям.

Трехмерная графика характеризуется заранее отрендеренными фонами. Ловушки, а также аркадные и стратегические элементы характеризуются тем, что позаимствуют у вас многие часы игрового времени. Определить жанр Armed & Delirious затрудняются сами разработчики. Это будет квест с аркадными эпизодами и элементами стратегии, а дальше — понимай как знаешь.

Приключения Бабули начинаются зимой этого года.

Роман Кутузов



MKIV

MORTAL KOMBAT IV

Жанр:3D файтинг
Издатель:GT Interactive
Разработчик:Midway
Срок выхода:Конец 1997 — начало 1998 года
ОС:Windows 95



Надежда умирает последней

Минуло почти два года с тех пор, как по экранам мониторов, вихрем пронеслась третья часть "Смертельного Поединка", вызвав нездоровый ажиотаж и сердцебиение в среде любителей виртуального мордобоя. Многое изменилось с тех пор — куплена новая клавиатура, раздобыт Pentium, а знание английского языка существенно расширено. Ныне каждый наверняка разучил не только отдельные слова типа "Fatality", но и осилил целые выражения, такие как "That Was Pathetic!" и "Still Trying To Win?".

Казалось бы, что еще человеку надо? Сиди и тихо радуйся! Ан нет — душа горит. Хочется ей новых поединков, хочется следующей серии. Да, и еще желается трехмерности — как никак, веление времени...

Ожидание затягивается, и вместе с этим внимание играющей публики переключается на трехмерные суррогаты. Были и Battle Arena Toshinden, и Virtua Fighter, и Pray For Death, а недавно промелькнули Time Warriors, Iron&Blood... В Midway осознали, что теряют аудиторию. Дабы сгладить продолжительное ожидание Mortal Kombat 4 и хоть как-то подсластить пилюлю, на рынок выбрасывается прозванный "трехмерным МК" WarGods, который превосходит всех прочих своих конкурентов на PC если не по графике, то уж по играбельности — это как пить дать.

И все бы ничего... Но стоит только подумать, что владельцы 3DO могут

наслаждаться МК Trilogy, как душу захлестывает праведный гнев. Конечно, игра не сказала ничего нового, но "важен священный принцип". Получается, что владельцы приставок поставлены в привилегированное положение по отношению к обладателям PC. Тем более, что эти "приставочники" в отсутствие Mortal Kombat IV еще могли и предаваться низменным удовольствиям — Tekken и Virtua Fighter II. Это нехорошо.

Наверное, господа из Midway это поняли. А может, к ним заглянул кто, на огонек, ну и "объяснил", что да как. Впрочем, не будем вдаваться в подробности — в жизни должен быть элемент мистерии. Как бы то ни было, но наши надежды сбылись: точно известно — четвертому Mortal Kombat быть! Конечно же, произойдут глобальные изменения... Но давайте обо всем по порядку. Сначала о боях, ибо роль личности в истории нельзя недооценивать.

Старый конь борозды не испортит

Если меня что и раздражало в третьей части, так это обилие каких-то непонятных личностей. То вам индеец с подозрительно белой кожей. Потом недобитый полицейский — ну не могут американцы без своей стражей порядка. Американские полицейские — самые полицейские в мире! Только вот это... как бы правильнее сказать... фуражка у него одета не по уставу. Да и старший по званию офицер — Джек, неизвестно куда смотрит. Бардак в роте, как говорил мой замкомвзвода в армии.

Далее, в третьей части объявился какой-то Кунг Лау! В шляпе. Кому он нужен? Почему не Китана или Рептилия? А где оплот Бессмертных — Скорпион, Райден и Джони Кэйдж? Я люблю Джони. Особенно, когда Саб-Зиро отрывает ему голову. Хорошо, хоть были Соня и Кэно, это радовало и согревало.

Простите за эмоциональность, теперь переходим к МК 4. Бойцов в новой серии будет пятнадцать. Двенадцать из них доступны к выбору, а вот оставшиеся трое — секретные, наподобие Smoke из третьей части. За них тоже можно будет сыграть,

но только после выполнения определенных махинаций, связанных, скорее всего, с введением кодов. Видимо, недовольства перестановками в третьей части были интернациональными, потому как состав бойцов в *Mortal Kombat 4: Dominion* переменялся и выглядит многообещающим. Славную традицию продолжают вышеупомянутые мною Скорпион, Рэйден и Джон Кэйдж. Слава Богу, лучшие люди снова в строю!

Кроме них из "старой гвардии" останутся Лю Канг (да убьет кто-нибудь наконец этого монаха?!), Соня (надеюсь, ее снова будет играть бывшая модель журнала Playboy Керри Хоскинс) и Кэно, который, правда, вроде бы как умер в третьей части — жадность фараера сгубила. Но это обстоятельство еще ничего не значит — в компьютерных играх возможно все, за что они мне и нравятся.

Плавно переходим к оружию. Теперь собственным оружием владеет каждый: меч, молот, топор и т.п. Любопытно то, что колюще-режущие предметы можно выбивать из рук противника и затем использовать по усмотрению. У всех игроков к стандартным приемам добавились по два новых: *back breaker* и *donkey kick*.

"Из всех приемов для нас важнейшим является Fatality" — Рэйден

А теперь о том, что стало почти очевидным. Новый *MK* реализован качественно новой 3D графикой. Это касается и моделей бойцов, и бэкграундов. Для игры был создан специальный движок — разработчики решили движок *WarGods* не использовать, и вообще-то правильно сделали. Текстуры бойцов оцифрованы с реальных людей (традиционно для *MK*). *Mortal Kombat 4: Dominion* будет поддерживать все 3D акселераторы.

Эд Бун (Ed Boon) — лидер проекта *MK 4*, наконец подавил свои нездо-

ровые тенденции. Больше нам не придется иметь дело с подозрительными *Friendship*, *Babalities* и *Animalities* — игра вернет былую серьезность. В конце концов, всему есть границы — сначала избил человека до полусмерти, а потом — "мир и дружба"? В *MK4* остались только *Fatalities*, и крови в них значительно прибавилось. Особенно это касается так называемой *Pit Fatality*, которая должна стать шедевром в своем роде.

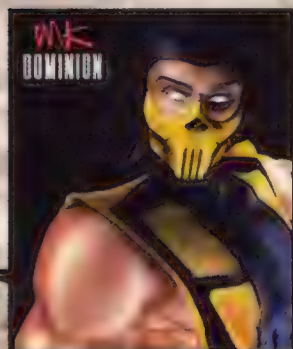
Изменилось положение камеры обзора, она становится подвижной: приближение-удаление, панорамы и смены ракурса. Что касается AI, то его уровень особо не изменится — кто там мог влегкую пройти игру на сложности "Yeah Right"?

Промедление смерти подобно

Разработчики периодически выкладывают на сайт свои соображения о будущей игре, постоянно советуясь с поклонниками. Но большую часть информации они по каким-то причинам утаивают. А еще всячески темнят, раздувая несколько поостывший ажиотаж вокруг игры. И, видимо, в целях дополнительного подогрева наконец-то выпускают на компьютерный рынок *MK Trilogy*, которая сейчас проходит этап бета-тестирования (во всяком случае, ее невеста как проникшую в "большой свет" бету тестируют все, кому не лень).

Полная версия *MK Trilogy* объявится со дня на день — но это так, проходной вариант перед гвоздем программы. И Midway с релизом четвертой части явно не спешит. Следует ожидать появления игры не ранее начала следующего года, как для PC, так и для Nintendo 64 и Sony PlayStation.

Андрей Терминатор



Nightmare Creatures

Жанр:Приключенческий 3D action
Издатель:Activision
Разработчик:Kalisto Entertainment
Срок выхода:Ноябрь-декабрь 1997 года
ОС:Windows 95

Запутанные и туманные переулки старого Лондона всегда считались оплотом таинственности и мрака. Только там, за дымчатой пеленой печального тумана, могут скрываться все подсознательные страхи, дремлющие глубоко в каждом из нас. Там можно встретить все, что угодно. Именно эти переулки служат источником вдохновения для писателей и сценаристов. Вспомните Дракулу или Джека Потрошителя...

Французская компания Kalisto Entertainment, видимо, руководствовалась той же мотивацией, работая над игрой Nightmare Creatures. Последняя вышла в формате Sony PlayStation и теперь, во всем блеске своего весьма спорного великолепия, грядет на PC.

Игнат и дубина

Сюжет Nightmare Creatures довольно незамысловат. Лондон, 1830 год. На улицах города внезапно начинают пропадать люди. Ходят упорные слухи о ужасных существах, якобы пожирающих несчастных заживо. Городские власти предпринимают самостоятельные попытки избавить город от этой напасти. Но все их усилия оказываются тщетны — создания Тьмы продолжают свои ужасные злодеяния на улицах Лондона. Самое время обратиться за помощью к бывшему священнику — Игнатиусу Блэкворду (Ignatius Blackward), эксперту по кабалистике, оккультным ритуалам и магии. По совместительству он оказывается превосходным лингвистом, говорящим на многих индоевропейских языках (влияние "Экзорсизма" тут заметно, как нигде более).

Служитель Господа является нам в образе этого мужика Игната с дубиной в руках. Притом — не один. С собой он приводит свою неизменную компаньонку — Надю Ф. (Nadia F.). Она же — дочь американского профессора Жана Ф. (Dr. Jean F.), проживающего в Новом Орлеане. Будучи специалистом-вирусологом, доктор Жан Ф. активно изучал в Лондоне таинственное Братство Гекаты. Любопытство сгубило Жана Ф. — Братство занималось биологическими экспериментами, в ходе изучения которых доктор и погиб. Надя Ф. намерена отомстить за смерть папы любой ценой. Как вы уже, наверное, поняли, этой парочкой вам и предстоит управлять в течение всей игры.

"А как же насчет противников?" — спросите вы.



Не возражаю, давайте рассмотрим хотя бы некоторых из них подробнее.

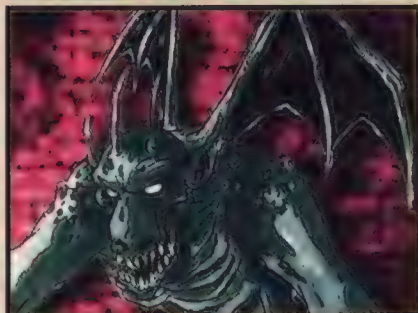
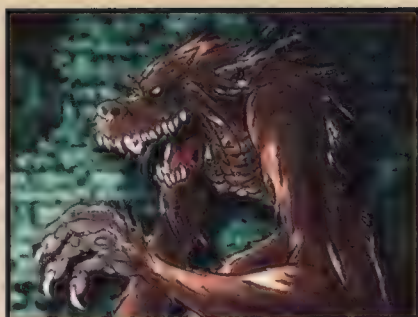
Познать клыки горожанеда

Первым выступает Братство Гекаты. Адам Краули (Adam Crowley) — безумный ученый, который, по слухам, руководит братством, являясь также и его главным вдохновителем. Однако, пользуясь своим положением, он заставляет других Братьев подчиняться своей воле. Есть подозрение, что именно он распространил монстров-мутантов по всему городу.

Оборотень (Werewolf) — ничем особым не выделяется, бежит с огромной скоростью и кушает горожан. Единственное его жизненное предназначение — горожанопожирание.

Адский пес (Hellhound) — далеко не самый лучший друг человека. Обладает чрезвычайно острыми зубами, способными прокусить стальной лист, не говоря уже о нежном человеческом теле. Также может изрыгивать пламя (изжогой мается, должно быть).





Горгулья (Gargoyle) — ее скульптурами украшены крыши старинных библиотек. У нее перепончатые крылья и очень длинные когти. Пользуясь первым из названного, она порхает по переулкам, выискивая, в кого бы вонзить второе из названного.

Докер (Docker) — огромная гора мяса и мускулов с очень маленьким процентным содержанием мозга. Короче, массивные руки и мощный торс — живое олицетворение грубой силы. Один из самых серьезных противников в игре (да и в реальной жизни, подчас, тоже...).

Всего в Nightmare Creatures должно быть порядка 22 жутких монстров, каждый со своей уникальной тактикой нападения и приватным AI. Как вы понимаете, всех описывать нет особого смысла, хотя добавлю, что будут в игре двухголовые людоеды, вампиры, летучие мыши, зомби и прочие им подобные страхолюды.

Удушенные отрубленным хвостом

Nightmare Creatures представляет собой 3D action с квестовыми элементами в перспективе от третьего лица. Наиболее близкими по духу и стилю играми можно назвать Alone in the Dark и Resident Evil. Оценивать качество графики Nightmare Creatures я сейчас не рискну, потому как не берусь предсказать, насколько удачно она окажется конвертированной на PC. Что касается технологий, то применены все те, которые стали обыч-

ными для современного 3D action: прозрачные стекла, туман, вода. Плюс real-time lighting и различные эффекты погоды — падающий дождь и снег.

Вам предстоит исследовать 16 огромных 3D уровней, наполненных опасностями, ловушками и, конечно же, вечными спутниками игрока — монстрами. По заявлениям издателей, графика пойдет со скоростью примерно 30 кадров в секунду. Разумеется, при подобных запросах 3D акселератор станет крайне желательным.

О монстрах. В Nightmare Creatures они выполнены по иерархической модели (примерно как в Chasm). Вы сможете сначала отрубить гаду полноги, затем полруки, отрезать хвост и только затем добить его окончательно. Однако при этом помните, что каждая "деталь" монстра — живая, и потому лучше не оставлять на земле дергающийся хвост — а ну как он взлетит и примется вас душить :-).

Нашим палец в рот не клади!

На тот случай, если вы уже обеспокоились тем, как совладать с таким количеством адских тварей, сообщая: Игнатиус и Надя тоже не лыком шиты. У каждого героя есть в запасе около 30 специальных боевых комбинаций, а походный инвентарь включает в себя большое количество мечей, палиц, двуручных боевых топоров, клинков и — взрывчатки. В общем, есть, чем порадовать и угостить противника.

О звуковом сопровождении: по ходу общения с "порождениями кошмара" вас будут сопровождать различные музыкальные композиции — от медленных, мрачных мотивов до быстрых и агрессивных, включающихся во время схватки. Спецэффекты, типа стука приближающихся шагов или шлепанья капель падающего дождя, обещают быть великолепными (что, и не удивляет, так как подобные игры почти всегда славятся прекрасно подобранным FX-эффектами).

Обкошмаренный сосед

Если все обещания разработчиков окажутся правдой, то нас ждет еще одна увлекательная игра, продолжатель славных традиций Alone in the Dark. Будем надеяться, что Nightmare Creatures сохранит ту жуткую атмосферу квеста ужасов, которая до сих пор привлекает всех любителей потрепать себе и соседям, сидя ночью возле компьютера с включенным на полную громкость звуком.

Тимур Хайдапов



Special Operations

Жанр:Action
Издатель:Не объявлен
Разработчик:Zombie Interactive
Срок выхода:Первый квартал 1998 года
ОС:Windows 95

Вы просыпаетесь ровно за минуту до того, как должен зазвонить будильник. Биологические часы еще ни разу не подводили — дают себя знать годы тренировок и здорового образа жизни. А иначе солдат спецназа и не может. Сегодня особо ответственный день. Сегодня — на задание. Что еще придумают "большие боссы"?

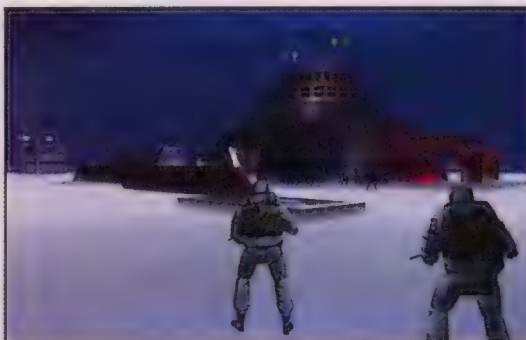
Итак, короткий брифинг, потом к вертолету. Он быстро доставит вас и ваших товарищей к месту назначения. И вот перед вами бескрайние просторы джунглей и лесов. Кажется — split out and fire at will. Но нет, так не пойдет... За любым деревом может прятаться враг, может быть организована засада. Необходимо действовать особо осторожно — шорох листьев или хруст ветки могут стать роковыми для вас. Или для него. Как бы то ни было, миссия должна быть выполнена, даже ценой собственной жизни.

Но сейчас не время думать об этом! Вас ждут великие дела. Прежде всего, надо найти этот чертов биплан, разбившийся неподалеку, и попытаться спасти пилотов. Но главное — вытащить из самолета модуль с секретными данными, чтобы те не попали в руки русских (ох уж эти русские!). Затем надо привязать модуль к воздушному шару —

вертолет подберет его. Первая часть миссии выполнена. Есть потери? Что ж, иногда без этого не обойтись.

Но оставим церемонию снятия фуражек на потом. Надо выполнить еще три задания: проникнуть на Аврору, выбраться оттуда живым и добраться до места, где ожидает вертолет. Впрочем, совершенно необязательно возвращаться всем: достаточно будет, если вернется только один из группы.

Такова жизнь спецназовца.



Коммандос и PC

Итак, компания Zombie Interactive разрабатывает action нового поколения. Action, в котором реализму будет уделено не меньше внимания, чем аркаде. Special Operations — симулятор (!) действий подразделения коммандос, о котором заявлено, что будут присутствовать "невиданный доселе уровень графики" и "уникальный AI противников". Что ж, рассмотрим игру подробнее, тем более что разработчики на информацию о ней не скупятся.

Special Operations даст вам реальную возможность побыть настоящим коммандос, ощутить себя в самом пекле боя. И, поверьте, это не будет похоже на то, что вы видели в кино! Во всяком случае, так утверждает не кто-нибудь, а один из разработчиков и идейных вдохновителей игры — Mark Long, сам в прошлом коммандос. Вряд ли создание Special Operations было бы возможным без этого человека.

Фото с десантника

Игрок, помещенный в перспективу от третьего лица, попадает в трехмерный мир, характеризующийся максимальной реалистичностью всего и вся.

Вплоть до того, что нередко идет дождь, или снег, а туман, если таковой случается, является прозрачным.

Используется более 500 различных звуков — от шороха листвы и птичьих трелей (иногда они становятся условными сигналами) до треска автоматов и буханья взрывов. Причем около сотни из этих звуков были взяты из суперсекретной военной системы симуляции полевых действий (какой именно — не уточняется, потому как она суперсекретная :-)).

Разработчики персонально присутствовали на учениях американского спецназа, а одним из консультантов стал бывший армейский тренер. Вы сможете сами оценить выучку профессиональных солдат — при моделировании игровых персонажей дизайнерам "позировали" настоящие десантники. В погоне за реализмом разработчики дошли до наложения фотографий солдат в качестве текстур на 3D каркасы.

И не только солдаты окажутся похожими сами на себя. Боевые машины также будут "одеты" в фотографии, сделанные с реальных танков и бронетехники.

При разработке текстур оружия также использовались фотографические данные. Арсенал американского рейнджера включает в себя все современные образцы военной технологии: M16, M203 с гранатометом, снайперская винтовка, боевая двустволка. Прилагаются различные гранаты и мины. Оружие ваших противников будет, разумеется, российского/советского производства и по разнообразию почти не уступающим американскому.

Отряд не заметит потери бойца

Под вашей командой будет находиться команда спецназовцев. Вы можете "переключаться" между ними, попеременно управляя то одним, то другим. Если вас ранят, вы продолжаете сражение, но уже в соответствии с ранением. Когда же управляемого игроком рейнджера настигает смерть, вы просто "вселяетесь" в следующего. Если задание будет успешно выполнено или, напротив, всех солдат вашего отряда перебьют, вы переключаетесь на управление следующим отрядом (в большинстве миссий будет 3 группы). А гибнуть, скорее всего, ваши воики будут часто — AI противника обещает быть на высоте (так, во всяком случае обещают Zombie).

Move out!

Вам удастся повоевать в пяти "горячих точках", разбросанных по всему земному шару. Арены сражений варьируются от пустынь и джунглей до снежных равнин и небольших поселков. В зависимости от климатических условий



меняется и физика поведения солдат. Например, ясно, что на льду ваши ботинки начнут проскальзывать. Но и это не все. Траектории полета снарядов и пуль также рассчитываются по всем законам физики и с учетом всевозможных факторов.

В каждой миссии вам придется выполнить несколько заданий. Сами задания довольно линейны, хотя и оставляют игроющему достаточно "творческого" простора. Игровое пространство довольно обширно. Поэтому полезно не сразу стрелять во все движущееся, а изучить местность и оценить обстановку. Чтобы выполнить задание, вам даже придется поработать головой (редкий случай, согласитесь!). Конечно, можно "рвануть тельник" и броситься на врагов — но только будучи уверенным в скорости своей реакции. Ибо в Special Operations это сопряжено с риском для жизни. Как только вы выдадите свое присутствие, неприятель тут же сообщает об этом всем постам, находящимся поблизости. Так что, в следующий раз противник будет на чеку поджидать вас в укрытии.

Если...

Как мне кажется, Special Operations представляет собою "трехмерный Jagged Alliance (или Wages of War, или X-COM) в реальном времени". И еще мне кажется... Точнее, ничего мне не кажется, так как представить я себе подобного не смогу, пока сам воочию не увижу.

Lunatik

Многие разработчики игр спят и видят, как бы им обставить признанные хиты компьютерных игр — аркады Defender, Xenon и Baryon. В свое время эти игры сформировали устойчивую аудиторию поклонников. Да и сейчас, в моменты острых приступов ностальгии по славным старым 286-м и 386-м, приятно снова запустить славный Defender. И сразу нахлынут бурные воспоминания, вызванные мелодичными постреливаниями.

Lunatik, произведение Pure Entertainment (издатель — Eidos Interactive), мог бы являться претендентом на звание культовой аркады нашего времени. Но разработчики решили не слишком вдохновляться старыми идеями. Их девиз: "Популярной игрой станет та, в которую интересно будет играть сразу, едва вытащив из коробки". В принципе — логично...

В отличие от своих известных предшественников, Lunatik предложит игроку несколько вариантов обзора проис-

Потрясающая графика и реалистичные погодные-звуковые эффекты поднимут игру на современный качественный уровень и, вероятно, задерут до высот системные требования, — все это можно понять, единожды взглянув на скрины. Когда читаешь интервью с Марком Лонгом, опубликованное на одном из интернет-сайтов, то в каждом абзаце встречаешь слово "реализм". Отлично, здорово, прекрасно.

Вопрос в другом. Вы можете представить себе Quake, где вы управляете несколькими персонажами одновременно, переключаясь от одного к другому по мере необходимости? Аналогично — и я не в состоянии. Сейчас Blue Byte готовится выпустить Incubation, где игрок управляет командой, с возможностью периодического помещения в перспективу от первого лица. Но Incubation — походовой, и это в первую очередь стратегия. В то время как Spec Ops (так вкратце называют игру) — типичный 3D action. Точнее, совершенно нетипичный, и это внушает большие подозрения в его играбельности...

Но вместе с тем и надежды. Потому что если разработчикам удастся сбалансировать свой пресловутый супер-реализм с играбельностью, то Spec Ops может не только стать успешным проектом, но даже и породить новый жанр.

Если.

Павел Коротов



ходящих событий (сверху, сверху-сзади и так далее). Кроме того, предусматривается возможность регулировать положение камеры по отношению к вашему кораблю.

Цель игры прозаична и понятна: бескомпромиссный расстрел всего и вся, что может быть бескомпромиссным образом расстреляно. На восьми больших уровнях в избытке встречаются и разномастные вражеские корабли, и разнообразные мигающие power-ups, а также и прочая атрибутика жанра. Все объекты в игре — трехмерные. Текстуры несколько бедноваты — зато спецэффекты, вспышки и взрывчики выполнены вполне прилично. Присутствует и multiplayer: играйте друг против друга или cooperative.

Превращаться в "лунатиков" нам предстоит в конце сего года, максимум — в первом квартале следующего. Среда обитания — Windows 95.

Владимир Прыгин

Preview

Blade Runner

Жанр:.....Adventure + 3D action
Разработчик:.....Westwood Studios
Издатель:.....Westwood Studios
Срок выхода:.....Ноябрь 1997 года
ОС:.....Windows 95

Глупо было бы спрашивать, помните ли вы фильм Ридли Скотта "Blade Runner", шедший в советском кинопрокате под именем "Бегущий по лезвию бритвы". Конечно, помните. Пента достигла культового статуса и была отмечена Американской Академией Киноискусств.

Стиль, точнее сказать, образ жизни "киберпанк" зародился еще в начале 70-х. Однако отцы-основатели направления, литераторы Барлоу и Перри, не смогли в достаточной мере сформировать и подать читателю визуальное представление техногенного будущего человечества. И футуристическая атмосфера киберпанка впервые была представлена именно фильмом, появившимся в 1982 году. Все дальнейшие творческие изыскания в данном литературно-художественном направлении можно было только сравнивать и отождествлять с "Blade Runner".

Механическая роза

Лос-Анджелес. Ноябрь 2019 года. Гигантские жилые небоскребы, окаменев в бесконечном порыве, возносятся в ночную тьму. Их высо-

та может уступить разве что высоте труб для выжигания окисей углерода. Трубы ежеминутно изрыгают в черное небо огромные снопы пламени, отсветы которого стали почти что естественной заменой свету звезд. И в пламенеющей черноте неба ведут свою жизнь воздушные транспортные средства — спиннеры. Транспортные артерии города переместились за пределы перенаселенных улиц. Внизу мы видим залитые неоном и дождем тротуары и площади, заполненные киберпанками. Федеральное правительство фактически опустило руки в борьбе с организованной преступностью. В борь-



бе с торговцами запрещенными стимуляторами, гормональными ферментами и голографическими кассетами. Эти нелегалы и называют себя "киберпанками".

Перенаселенный город задыхается, как задыхается и вся старушка-Земля. Перенаселение стало глобальной

проблемой 21-го столетия. Кто-то видит панацею в генной инженерии. Эта наука достигла определенных высот, и уже невозможно отличить искусственных домашних животных от тех, что были ранее. Немногочисленные оптимисты с надеждой смотрят в космос, на открываемые планеты, годные для колонизации. Для десанта на такие планеты обычно используются андройды. Только искусственным существам под силу переносить тяготы первопоселенцев и защитников колоний.

Модель Nexus 6 была венцом слияния роботехники и генной инженерии. Роботы этой серии обладали уникальными характеристиками, во многом превосходя своих создателей, хотя внешне ничем от них не отличались. У них даже были имплантированы воспоминания о детстве и юношестве. Генетическая квота отпускала Nexus 6 четыре года нормального функционирования, далее следовал прогрессирующий распад ДНК и биологических составляющих. Эти андройды первыми ступали на поверхности негостеприимных миров, готовили их к приходу человека. Они знают, как плавится броня десантных кораблей, они видели, как погибают космические крейсера, унося десятки искусственных жизней. Но они видели и капли утренней росы на свежих лепестках роз... Nexus 6 научились ценить свое существование. Они хотели жить.

Приграничные космические базы были потрясены внезапной волной убийств и последующим угоном шаттла. Все свидетельствовало за то, что группа андройдов серии Nexus прорвалась на Землю. Очевидно, они пытались через своих создателей, Tayrell Corporation, найти способ продления биологического жизненного цикла, а затем бежать с Земли. В качестве ответной меры было создано специальное полицейское управление. Полиция не допускала использования словосочетания "искусственный человек" по отношению к серии Nexus. Для обозначения этих существ был введен термин "репликант". Управлением были наняты частные детективы, обладающие лицензией на убийство. Их задачей было выявление андройдов из круга подозреваемых с помощью теста vought-kamrff и прекращение биологического существования репликанта — отставка. Убийство. Таких полицейских называли Blade Runner — "Бегущий по острию лезвия". Это название как нельзя лучше характеризовало то, во что превращается жизнь охотника в джунглях мегаполиса.

Прочтенное вами — описание мира Бегущих по острию лезвия. Теперь это будет также и ваш мир.

Вычислить репликанта

Случилось так, что Westwood Studios, создатели культовых компьютерных игр 20-го столетия, объединились с Blade Runner Partnership, создателями культового кинофильма того же столетия. Результатом этого консорциума станет игра Blade Runner. Когда-то Ридли Скотт написал сценарий по мотивам книги Филиппа К. Дика. Ныне Westwood Studios создает игру по мотивам фильма, поставленного на основе его сценария. Именно по мотивам — о пересказе фильма речи не идет. Ведь, конечно, можно было создать банальный 3D action и отстреливать репликантов вместо импов или шамблеров. Можно было сделать квест с линейным сюжетом, повторяющим события фильма. Westwood смогли пойти дальше, замыслив собственную оригинальную историю во вселенной Blade Runner. Это будет игра не по фильму, но в его границах и в его мире.

Действие Blade Runner происходит в том же месте и в то же время, что и в одноименном фильме. Но вы играете не за детектива Деккарда (его роль в фильме исполнил Харрисон Форд), а за Рея МакКоя. Таким образом разработчики убили двух зайцев. Вы участвуете в тех же сценах и событиях, но не знаете, чем они заканчиваются и что за ними последует.

На территории Blade Runner вам доведется встретить уже знакомых по фильму персонажей: Рэйчел (будущая лассия Деккарда), Леона ("плохой" Nexus) и темного гения — Доктора Тайрелла. А будут и новые герои, характеры и типы которых разработаны Blade Runner Partnership специально для создаваемой игры. Тем не менее, игровая история не выходит за рамки сюжета фильма. Своими действиями вы не сможете сделать ничего, что изменило бы его ход и финал.

Итак, вы — новичок, совсем недавно ставший Blade Runner. Вы отлично осведомлены о Деккарде — настоящем профессионале, одном из лучших людей отдела. К сожалению, к моменту вашего появления в игре Деккард отправлен на задание, и вы никогда его не встретите. Перед вами стоит задача выявления репликантов из группы подозреваемых. Вы собираете улики и всевозможные сведения о каждом из 15-ти подозреваемых. В анализе информации вам будет помогать KIA — интеллектуальная база данных. Вся информация, собранная вами, хранится в KIA. Данное устрой-

ство автоматически сортирует улики по времени и принадлежности к той или иной персоне. Более того, оно способно вычислить вероятность того, что подозреваемый является репликантом. Но вероятность эта зависит только от одного — насколько грамотно вы собрали данные и информацию о "объекте".

Затем необходимо выследить репликанта и отправить его на покой.

Виртуальные актеры

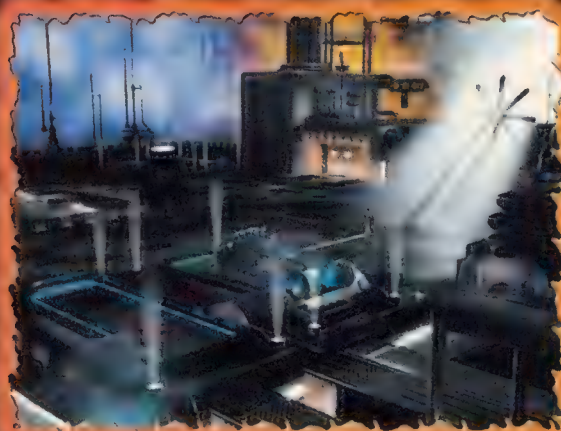
Именно информация будет единственным критерием при вынесении решения о подозреваемом. Никаким другим способом прозвать, имеете ли вы дело с человеком или Nexus 6 (двое известных по фильму — не в счет) нельзя. Это задается игрой случайным образом в самом ее начале, и каждый раз вы будете иметь дело с разными личностями одних и тех же персонажей!

По ходу игры вы встречаете различных персонажей, кто-то из них человек, а кто-то репликант. Если вы по ошибке "уволите" человека, игра может закончиться. Нет, сообщения "Game Over" не появится, но вы станете нелегалом. За вами будет охотиться уголовная полиция, и они могут

ские или другие Бегущие, — "виртуальные актеры". Так Westwood называет новую модель поведения игровых персонажей. Это означает, что их поведение не описывается четкими сценарными инструкциями. Разработчики снабдили каждого персонажа AI (искусственным интеллектом, в прямом смысле слова). Перед каждым персонажем поставлена цель — далее он сам выстраивает свое поведение в различных игровых ситуациях. Не следует пояснять, что действия таких "разумных" персонажей коренным образом отличаются от строгого сценарного поведения. Скажем, кто-то из Бегущих может быть удачливее играющего, обнаружив определенные улики и выявив подозреваемого. Это меняет ход вашего расследования и ход всей игры в целом. Информация может устаревать, а может быть и слухом, достоверность которого определяется надежностью информатора. Таким образом имитируется обстановка динамически меняющегося расследования. Которое в любой момент может обернуться смертельной схваткой.

Но, при всем при этом, Blade Runner содержит ключевые события, составляющие структуру сюжета (такая модель знакома нам как минимум по Privateer). В противном случае игра лишилась бы самого главного — атмосферы повествования. Повествования, в котором вы участвуете.

Помните, в фильме Деккард как-то задался одним совершенно неожиданным и пугающим вопросом? Что ж, никто не мешает и вам попробовать на себе тест vought-kampff. Только что вы будете делать потом, если тест даст положительный результат? Как уже упоминалось, игра случайным образом определяет, кому быть человеком, а кому — маскирующимся реп-



вас элементарно пристрелить. Хотя, с другой стороны, у вас есть возможность заставить и пережить их. Если сумеете...

Самое же необычное здесь то, что Blade Runner, игра жанра adventure, лишена линейного сценария. Все действующие лица, будь то полицей-

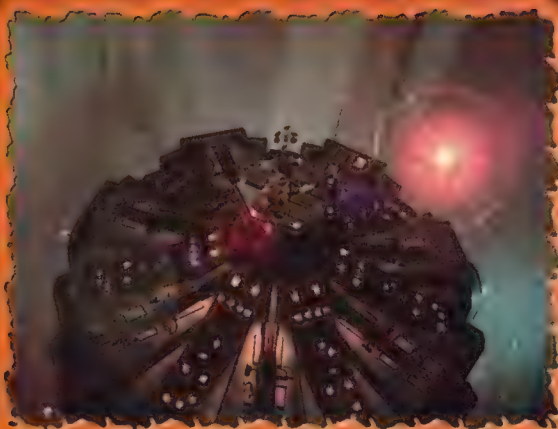


ликантом. Кто знает, может быть, в следующий раз, начав игру, вы и окажетесь одним из Nexus 6. И тогда стоит принять во внимание, что, по непроверенным слухам, правительство не гнушается использовать некоторых специально созданных Nexus 6 для уничтожения им подобных...

Как следствие, игра предполагает несколько вариантов успешного прохождения. Вы выигрываете, когда все андройды ликвидированы, либо когда вы разгадываете тайну Tyrell Co. и бежите со своей подругой из Лос-Анджелеса (как это сделал Харрисон Форд), либо когда находите необходимую информацию о ДНК моделей Nexus 6. Все три варианта равнозначны, но в разных ситуациях к победе приведет только один. Все зависит от результатов теста плюс выне-

В отношении звука: предполагается шестиканальное аудио; музыка — CD качества. Думается, здесь все ясно.

А вот что касается графики, так тут уж двумя-тремя словами не отвертеться. Westwood использует собственную технологию и новый движок



для построения 3D объектов и анимации 3D персонажей.

Движок построен на основе DirectX, но не опирается на опостылевший и ненадежный Direct3D. Вместо этого разработчики остановились на воксельной технологии. Воксели (трехмерные пиксели) используются для

сенного вами решения. Будучи человеком, вы вряд ли выиграете, заполучив ДНК и оставив кого-то из андройдов в живых. Нужно выполнять задание L.A.P.D. Будучи Nexus 6, вы должны помнить, что, по выполнении задания, андроид-агент будет ликвидирован (хотя формально вы победили). Отказаться от миссии — поставить себя вне закона, а биологические часы — тикают. Вариант побега наиболее привлекателен и нейтрален, но необходимо выбрать правильное время и выполнить определенные условия. Это будет ничуть не легче первых двух. Как видите, игровые возможности довольно разнообразны и необычны. Все зависит от играющего и условий, в которые он поставлен.

Искусственный мир

"Ну хорошо," — скажете вы, — "а графика, а звук?"

создания персонажей вместо полигонов. Это позволило существенно улучшить показатели частоты кадров в секунду (теперь это минимум 15 кадров в секунду). Учитывайте и то, что количество движущихся персонажей на экране может составлять несколько десятков. По этой же причине игра не будет поддерживать 3D акселераторы. Ни один из них не "вытянет" того коли-

чества полигонов, из которых состояли бы воксели (если бы мы пытались описать воксели элементарными полигонами). Поэтому используется очень быстрая процедура пересчета прямоугольников, когда необходимо "нарисовать" полигон.

"Когда мы объявили, что делаем игру с разрешением 640x480, палитрой 65.000 цветов, эмулирующей True Color, z-буфферингом и шестиканальным CD quality аудио (частота сэмплирования 44,1 KHz), то в Intel заявили, что такого быть не может. "Шина PCI этого просто не потянет", — сказали они. А мы сделали...", — из эксклюзивного интервью, данного вице-президентом Westwood Studios журналу PC Gamer.

Можно добавить, что все фактуры будут трехмерными. В каждой из игровых сцен может быть размещено до 50-ти независимых источников света. Разных цветов и оттенков. Камера будет перемещаться в соответствии с движениями вашего персонажа. Но не по принципу "выгодной позиции", а так, как это сделал бы опытный кинооператор. Увеличение объектов (zoom) в случае, если они внезапно появляются в поле зрения. Панорамы больших помещений, объезды и т.п. Над всеми этими видеочудесами трудится Joseph Kusan. Его вы точно видели, он исполнял роль Кайна в серии игр C&C.

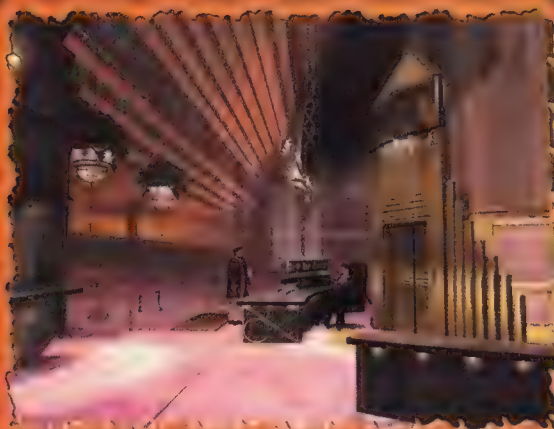
И, наконец, будет много отрывков и сцен из "родительского" фильма.

Поживем — увидим

Банально, конечно, но финальное мнение реально составить только со временем. После выхода игры. Сейчас можно только предположить, что мы имеем дело с революционной в своем жанре игрой (какими были Quake, WC III, C&C и т.п.), но сказать наверняка — невозможно. Да, в разработку было инвестировано несколько миллионов \$. Да, используются многообещающие новые технологии. Да, тема и сюжет необычайно интересны. Да, еще не вышедший Blade Runner — почти хит. Почти.

Первое. Прочитанный вами материал составлен на основе информации от разработчиков, а не объективного мнения на основе демо/альфа/бета-версии. Второе. Трудно заранее предугадать реакцию игровой общественности даже на Blade Runner — потенциальный шедевр.

Александр Ланда



R-Style® Proxima® 850

Персональный Компьютер Для Московской Семьи!



pentium
PROCESSOR



- Исполнение MiniTower.
- Процессор Intel Pentium 150 МГц.
- Материнская плата на основе INTEL Triton 82430 VX.
- Pipeline burst cache 256 Кб.
- Оперативная память 16 Мб (возможность расширения до 128 Мб).
- Жесткий диск 1,4 Гб.
- Видеокарта SVGA 1 Мб на основе чипа S3-Trio64V+ на шине PCI.
- Манипулятор мышь.
- Монитор 14".
- Русифицированная клавиатура спроектированная под Windows95.



Предустановленное программное обеспечение:

- MS Windows 95 Rus;
- Домашняя бухгалтерия RS Money;
- 7 часов бесплатного доступа к всемирной компьютерной сети Internet, предоставляемые компаниями «Россия-он-Лайн»;
- Антивирусный комплект компании «ДиалогНаука».
- Все компьютеры проходят 24-часовое тестирование в режиме повышенной нагрузки, результаты тестирования записаны на жестком диске.

**специальная
цена!**

\$850
с монитором!

Приглашаем к сотрудничеству дилеров!

Тел.: 903-3830, 903-4415; факс: 903-3830. E-mail: root@rsc.r-style.ru http://www.r-style.ru

Компьютерный центр «R-Style» Москва ул. Декабристов, 38/1. Проезд до станции метро «Отрадное». Центр работает с 10.00 до 20.00, в субботу и воскресенье — с 10.00 до 18.00. Тел.: (095) 403-9003, 403-9950 (6 линий), факс (095) 903-6830.



R-Style

КОМПЬЮТЕРНЫЕ СИСТЕМЫ И СЕТИ

Логотип Intel Inside и Pentium являются зарегистрированными товарными знаками и MMX является товарным знаком Intel Corporation.

Fantasy Quake

Rise of the Phoenix

Жанр: 3D action + RPG
Издатель: Team Phoenix
Разработчик: Team Phoenix
Срок выхода: "По мере готовности"
ОС: DOS, Windows 95

Разработкой данной TC (Total Conversion) занимается группа радикальных поклонников Quake, именующая себя Team Phoenix. На данный момент работа почти завершена, и уже имеется демо-версия. В соответствии с названием своей команды, разработчики скромно нарекли игру Fantasy Quake: Rise of the Phoenix. Впрочем, сюжет вполне оправдывает подобное название.

Яйцо раздора

Волею судеб и разработчиков, в королевстве Welmur наступили Времена Ненастья. Из храма Феникса исчезло благословенное Яйцо. Священная птица Феникс является символом равенства сил Добра и Зла. Она уже совершила свое очередное путешествие к очищающему пламени. После освобождения от

мирских сует, Феникс снова возродится из пепла, дабы восстановить равенство сил Света и Тьмы. Но вся штука в том, что перед приходом в наш мир Феникс должен провести месяц в Яйце. Как и положено всякой птице. Любые силы, завладевшие Яйцом в эти тридцать дней, смогут сместить баланс Добра и Зла в желаемую сторону.

Но множество существ, чеповекообразных и не очень, желают править миром. А чтобы воцариться над миром, желают они погрузить его в хаос. И как следствие, их единственная цель — яйцо птицы Феникс. До некоторых пор Яйцо надежно охранялось Друидами Храма. Но одним скверным днем все сто жрецов были беспощадно убиты. Яйцо пропало... Кто же, господа, возьмется за его поиски? Кто предотвратит смертельную опасность, нависшую над миром?

Те, кто возьмется и предотвратит

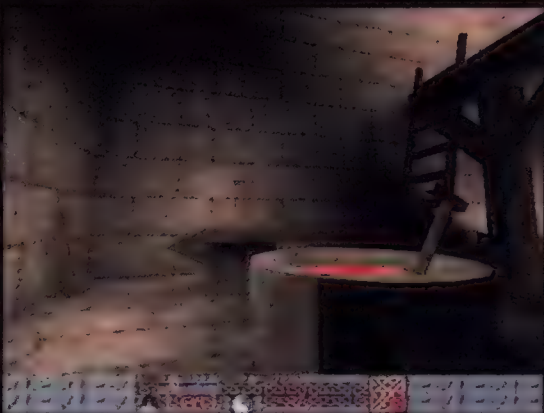
Мотивация добычи вожделенного яйца может быть самой различной, в чем и убеждают нас разработчики. Эту нелегкую задачу попытается решить каждый из шести (!) различных персонажей. Как и следует ожидать, отличаются наши герои не только по внешнему виду, но и по способностям в обращении с различным оружием и во владении магией. Не менее важны и причины, сподвигшие героев на тернистый путь поисков. Итак, вот они, шестеро, отправившихся в долгое и опасное путешествие.

Crusader — благородный рыцарь, первым обнаруживший кровавую бойню в Храме Фе-

никса. Его цель — найти убийц и свершить правосудие. Кроме того, он уверен, что последние события связаны с убийством дамы его сердца, произошедшем годом ранее.

По аналогичным причинам отправилась в поход служительница культа — *Druid*. После известия об убийстве ее сестер в Храме она поклялась отомстить и найти священное яйцо, дабы охранять его вплоть до возрождения Огненной Птицы.

Родственников *Outlander* постигло ужасное бедствие, и только доблесть Феникса может помочь его клану. Его долг — защитить яйцо от армий Зла с Севера и помочь своим родным.

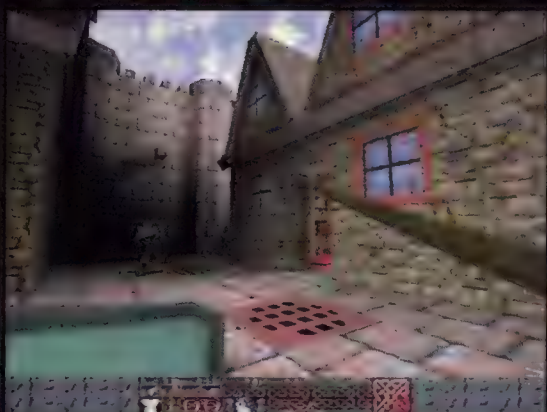


Побуждения *Diviner*, вероятно, наиболее бескорыстные среди всех остальных героев. Ее посетило видение об опасности, нависшей над птицей Феникс и всем миром. Отважная женщина решила ни в коем случае не допустить наступления Тьмы и самолично отправилась в поход.

Necromancer тоже знает о возможном приходе Смерти. Однако он в своих поисках руководствуется только жадностью власти и элементарной жадностью. Как основатель Школы Смерти, он крайне заинтересован в яйце. Именно оно поможет *Necromancer* развязать войну между силами Тьмы и Света. И тогда он станет полновластным Повелителем Темных Сил.

История *Rogue* кажется самой интригующей. После того, как его предан мнимый "друг", *Rogue* попал в лапы Рогатого Чудовища — воплощения всех сил Зла. В обмен на свою жизнь и предоставленный шанс отомстить предателю *Rogue* поклялся доставить яйцо в жаждущие руки Смерти.

Таким образом, разработчики в значительной степени сумели отойти от принципа "brawn over brain" (что примерно можно перевести как "сила есть, ума не надо" — изживающая себя акси-



ома 3D action). Они ввели в игру несколько элементов, свойственных жанру RPG. Как уже ясно, вместо одного определенного разработчиками персонажа присутствует целых шесть. И каждому поставлено в соответствие специфическое оружие. Outlander, например, отлично управляется с боевым топором, а Rogue — специалист в метании кинжалов. Меч — верный спутник крестоносца, а Necromancer вообще не испытывает особой нужды в холодном оружии.

Кто, где и с чем

В Fantasy Quake вещицы, предназначенные для "зачистки" уровней, осво-



божены от дизайна параллельных измерений. Здесь все оружие строго соответствует прототипам времен средневековья. В конечной версии игры обещано достаточное разнообразие, причем названное разнообразие вроде как должно реалистично функционировать и варьироваться по силе действия. Можно будет не только достичь совершенства во владении привычными мечом, топором и арбалетом, но и раздробить врагу голову боевым молотом. Или вздернуть его, горемычного, на не менее боевой крюк и довершить содеянное превращением бедолаги в живой костер с помощью горючей смеси или магии Firebolt. Но лучше всего наслать на зазевавшегося монстра смертельную болезнь (Desease), да и отпустить. Пусть себе ходит и заражает своих дружков-сотоварищей.

А вот и снова элементы RPG — оружие смерти теперь будут не только парить в воздухе помещений, их можно будет приобретать за некоторое количество золотых монет у торговцев. Стоит заметить, что каждый из персонажей со временем может собрать свою собственную, несколько отличную от принадлежащих другим героям коллекцию оружия.

Что же касается тех, кому захочется

испытать на себе ваше оружие, то их будет предостаточно. Они будут коварны и безжалостны. Это будут Archers и Crossbowmen (лучники и арбалетчики) и Ragers — здоровые парни со здоровыми двухручными мечами. А вот и монстры — Fiends (его все знают), Wolfen (гигантские волки), Goargs и прочие подобные. Их объединяет одно: исключительно из интереса к анатомии они хотят посмотреть, что у вас внутри...

Кроме монстров, в окончательной версии игры будут присутствовать нейтральные персонажи и даже союзники. Все эти миляги с нетерпением ждут вас на разнообразных уровнях, дизайн которых выполнен в ключе фэнтези. Вам предстоит путешествовать в огромных средневековых замках, маленьких деревеньках, в зловещих подземных лабиринтах. И всякий раз вашему приходу будут несказанно рады. Уж если не нейтралы и союзники, то монстры — это наверняка.

Титры, спецэффекты и...

Поскольку Rise of the Phoenix использует движок Quake, то можно составить приблизительное представление о графических моделях игры. Кроме этого, разработчики обещают много оригинальных красивых текстур, многоцветную палитру и реалистичные спецэффекты. И, конечно, поддержку OpenGL и 3Dfx акселераторов.

...multiplayer

Вообразите себе Q-DeathMatch, где в смертельном поединке встретятся не одинаковые остопопы в пестрых штанах и жилетках, а шестеро крутых персонажей с совершенно разными способностями и оружием — прямо дух захватывает. А какие пойдут споры: "Черный маг круче Друида, а Крестоносец замочит их обоих... но все-таки победит Чужестранец...". Известная забава Capture the Flag (CTF) превращается в Capture the Egg. А захват яйца, знаете ли, дело деликатное и требует осо-



бого подхода. На просторах Интернет развернутся глобальные баталии, возникнут целые лиги, на манер Quake-кланов.

Когда мечты сбываются...

Сейчас трудно делать однозначные прогнозы. Похоже, что Fantasy Quake: Rise of the Phoenix — не просто конверсия, а самостоятельная полноценная игра, со своей атмосферой, историей и сюжетом. Распространяться она будет бесплатно, и это вдвойне делает честь Team Phoenix. Если все их обещания воплотятся в финальной версии, то Fantasy Quake даст фору коммерческому Hexen II, успевшему слегка разочаровать игравшую публику.

Олег Полянский



Deadlock 2

SHRINE WAR

Жанр:.....Походовая стратегия
Издатель:.....Accolade
Разработчик:.....Accolade
Срок выхода:.....Осень 1997 года
ОС:.....Windows 95

"Никому доселе не известная планета Галлиус IV стала камнем преткновения, вокруг которого столкнулись интересы восьми цивилизаций. Кровавопролитная затяжная космическая битва не принесла победы ни одной из сторон. Когда всякому стало понятно, что ситуация является тупиковой, представители семи из восьми рас встретились на разрушенном космолете и подписали соглашение, согласно которому на планету от каждой из сторон высаживалась небольшая колонизационная партия. Та колония, которой удавалось добиться контроля

над планетой путем уничтожения соперников, завоевывала Галлиус IV для своей цивилизации." *Викторина "Навигатора" №4, вопрос первый.*

Остается добавить, что о планете стало известно благодаря обнаруженным частям рунного камня Древних. И в дальнейшем на Галлиус IV вы периодически обнаруживали различные артефакты исчезнувшей древней цивилизации космоса.

Колыбель Древних

Все, прочитанное вами выше, относится ко временам первого Deadlock. Как вы помните, играющий осуществлял разработку ресурсов, производство военной техники, вел достаточно схематично реализованные боевые действия и осуществлял научные изыскания по системе Civilization, но с гораздо меньшим числом технологических вариаций. И все с одной-единственной целью — добиться господства над планетой, а заодно и собрать все оставшиеся от Древних артефакты (которые ныне переименованы в "усыпальницы"). Но судьба оказалась коварна. После захвата планеты, доставшейся с таким трудом, выяснилось, что она — всего лишь первая в целой цепочке миров, ведущих к затерянной в Темном Облаке "колыбели" Древних. В общем, жадность погнала всех вперед. Кого-то навстречу несметным богатствам, кого-то к неминуемой гибели...

Как вы поняли, игроку опять предстоит руководить действиями одной из семи рас-конкурентов. Но теперь борьба за новые технологические секреты, скрытые в усыпальницах, будет гораздо продолжительней... Еще бы, ведь вам придется завоевывать одну планету за другой!

Подводные лодки в поисках усыпальниц

В игре по-прежнему будет присутствовать все то, что было и в первой части, но в новом воплощении. Начнем с того, что касается непо-

средственно происходящей войны.

Поле боевых операций будет значительно расширено. Если раньше дело ограничивалось только сухопутными сражениями, то теперь битвы развернутся и в воздухе, и на воде, и даже под водой! Соответственно, вводятся и новые виды боевой техники. В том числе бомбардировщики, крейсера, подводные лодки...

Колонии можно теперь атаковать с любой стороны (и уже не удастся установить пару излучателей в нижней части карты обжитого сектора, чтобы остановить любое пехотно-танково-ракетное вторжение). Плюс к этому, возможности боевой техники станут варьироваться в зависимости от объекта нападения. Например, танки нанесут гораздо больше повреждений аналогичным силам противника, нежели защитным сооружениям. Против которых, к слову, наиболее действенны будут артиллерийские отряды. Тяжелые же военные корабли смогут очищать побережье от вражеских сил и наносить ущерб прибрежным колониям, оставаясь при этом неуязвимыми. Всего же в новом Deadlock появятся 9 новых боевых единиц, 4 типа зданий и 13 научных технологий. В отношении последнего: теперь ко всем изобретениям можно будет двигаться различными путями.

Не может не радовать и появление затопленных усыпальниц Древних, поиск которых придется вести с помощью подводных лодок (и тут уж — кто раньше успеет, противник или вы!).

Торговля и дипломатия

Изменения затронули не только военную часть. В Deadlock 2 будут серьезно переработаны системы торговли и дипломатии, которые, как вы помните, были в первой части реализованы весьма посредственно. "Старая" торговля, если отбросить сценарный камуфляж с ошивающимися на орбите скирминами, сводилась к банальной продаже и покупке нужных товаров по фиксированным ценам. Теперь, во-первых, будет реализована межколониальная торговля, во-вторых, наличие и стоимость материалов для каждого играющего будет зависеть от того, насколько близки территории покупателя и продавца, а также — насколько безопасен путь между ними.

Кроме того, цены будут в немалой степени определяться тем, в каких отношениях находятся договаривающиеся стороны. Понятно, что враги никогда не продадут вам нужные то-



вары по дешевке, тогда как союзники, наоборот, будут рады помочь.

Что касается дипломатических отношений, то изменения коснулись как самого принципа переговоров, так и поведения компьютера. В зависимости от вашего технологического уровня, занимаемой территории, одержанных побед и других показателей, отношение к вам компьютерных игроков будет меняться. В худшем случае на вас могут немедленно напасть, в лучшем — предложить заключение мирных соглашений. Причем форма последних может различаться от простого пакта о ненападении до договора о дружбе и взаимопомощи, при котором расы-союзники совместно используют все свои ресурсы, включая технологии, производство и даже контролируемые территории. И все — для совместного ведения боевых действий! Разумеется, игрок может разорвать любую форму мирного соглашения. Как официальным образом, так и информируя об этом с помощью орудий... Однако не забывайте, что и ваш компьютерный оппонент может оказаться переменчив в своих решениях.

Только бы не снова "тупик"...

Как уже говорилось, целью игры теперь является завоевание целой цепочки планет. Это благое действие объединено в кампанию из 42 отдельных миссий, включающих секретные миры (раньше, в сущности, игра представляла собою бесконечность из в случайном порядке генерируемых сценариев). В зависимости

от каждой миссии для разных рас созданы различные победные условия.

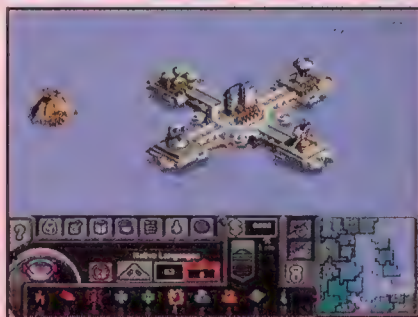
Значительно переработан и улучшен игровой интерфейс, особенно в части управления научными исследованиями. Естественно, не обошлось и без традиционных заявлений о полностью переработанной графике и сногшибательной мультипликации. Отдельное место в обещаниях занимает новый AI (еще бы!!! — в первой части он отсутствовал как таковой, что и погубило популярность Deadlock).

В комплекте будет прилагаться и редактор миссий, позволяющий создавать не только игровые карты, но и целые сценарии и даже кампании.

Как и прежде, в Deadlock 2 будет изначально заложен полный спектр сетевой поддержки, включая игру по модему, нуль-модему, локальной сети и даже Интернет.

Что ж... Первая часть была многообещающей и необычной, с мощнейшей сценарной основой, удачно продуманной системой развития колонии и рядом нигде ранее не встречавшихся новшеств. Но вместе с тем и содержала ряд недоработок, которые не позволили ей занять почетное место на полках коллекций игроков. Вероятно, дубль два принесет-таки Deadlock заслуженную славу? Или же игра, соответствуя своему названию, так и останется в "тупике"?

Петр Скулачев



Preview/Deadlock 2

ПРИГЛАСИТЕЛЬНЫЙ БИЛЕТ !!!

на выставку MULTIMEDIA EXPO 97

подробности на обороте >>>

III МОСКОВСКАЯ МЕЖДУНАРОДНАЯ СПЕЦИАЛИЗИРОВАННАЯ ВЫСТАВКА

MULTIMEDIA EXPO '1997

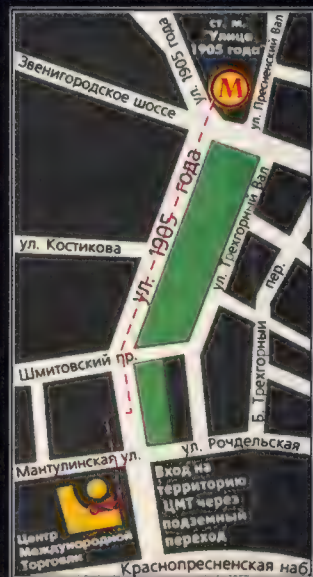


Место проведения: Конгресс-центр ЦМТ на Красной Пресне

Время работы:

19 ноября	— с 12.00 до 18.00 час
20-21 ноября	— с 10.00 до 18.00 час
22 ноября	— с 10.00 до 16.00 час

Информационная поддержка: Издательский Дом "Компьютера"



продаже не подлежит

MANX TT



Похоже, японские издатели из Sega всерьез собрались поднять весь рынок автотомосимуляторов для PC. Уже увидели свет четыре аркадных гонки от Sega: Daytona USA, Sega Touring Car, Sega Rally и Sega Karts. А вот и пятое японское чудо — мотосимулятор Manx TT. Что же теперь обещают нам трудолюбивые японцы? Ответ почти очевиден: хорошая графика, сумасшедшие скорости и практически полное отсутствие реалистичности. Все это стало визитной карточкой продукции от Sega. Издатели заверяют, что трассы являются подлинными копиями реально существующих, а искусственный интеллект не даст игроку расслабиться ни на минуту. Более того, AI будет действовать все более и более "мудро", в зависимости от уровня сложности. Стоит отметить, что переводом игры на PC занимается небезызвестная французская компания

Psygnosis.

В игре предполагается наличие нескольких уровней сложности, а также три типа заездов: Arcade, PC Mode (arcade с дополнительными типами мотоциклов) и Time Trial. Звукковое сопровождение будет представлено веселыми мелодиями, свойственными игровым автоматам, а также лихими выкриками комментатора. Что касается графики — 16-битная цветовая палитра, полностью трехмерные модели окружающего мира, нарядные текстуры. Да что долго говорить — взгляните на скриншоты. Multiplayer является неотъемлемой частью игры — поддерживаются модем, сеть (до 8 человек) и Интернет. Manx TT опирается на DirectX, а системные требования определены как Pentium 90 и 16 Mb оперативной памяти.

Леонтий Тютелев



Вам стоит посетить "Мультимедиа Экспо - 97" хотя бы по следующим трем причинам:

Первое и самое важное!

Именно здесь вы сможете встретиться с ведущими российскими издателями и разработчиками игр, получить информацию из первых рук как по готовым, так и по перспективным проектам.

Второе, не менее важное!!

Именно здесь вы встретитесь с представителями команды "Навигатора".

Третье и наиглавнейшее!!!

Именно здесь вы сможете высказать все, что о нас думаете. :-))



113184, Москва,
1-й Хорошевский пр-д, За.
Тел: (095) 945-9201, факс: 255-6500

Многопрофильная выставочная компания.

Проводит
международные
выставки,
а также
осуществляет
строительство
стендов "под ключ",
в том числе по
индивидуальным
проектам на любых
выставках.

ПЛАН ВЫСТАВОК НА 1998 ГОД

Третий международный фестиваль
"ЛЕКАРСТВА С ПРИЛАВКА"
Центр международной торговли на Красной Пресне - 3-6 февраля

Вторая московская международная выставка
"ГАРАЖ И ПАРКИНГ - 98"
Выставочный комплекс на Красной Пресне - 2-5 марта

Московская международная специализированная выставка
"МУЛЬТИМЕДИА ЭКСПО - 98"
Центр международной торговли на Красной Пресне - ноябрь

АНКЕТА ПОСЕТИТЕЛЯ

Организация

Телефон

Интересующий раздел выставки



MAX PAYNE MAX PAYNE

Жанр:.....3D action
Издатель:.....Не объявлен
Разработчик:.....3D Realms Entertainment / Remedy Entertainment
Срок выхода:.....Вторая половина 1998 года
ОС:.....Windows 95

Внимание, внимания! 3D Realms Entertainment представляет игровому миру нового супергероя. Компания Дюка Ньюкема и Ло Ванга уходит в безвозвратное прошлое. На сцену выходит новый кумир — Макс Payne (если позволите не совсем досконально перевести имя — "максимум боли"). У него нет ни jetpack, ни шурикенов, и он не владеет акробатической гимнастикой. Макс — рядовой американец, любящий свою родину, равно как и близких. Он — почти один из нас (то есть, простите, них). Он близок нам. Макс должен нам понравиться.

Он не альтруист

Разработчики из финской компании Remedy Entertainment надеются, что игра станет новой

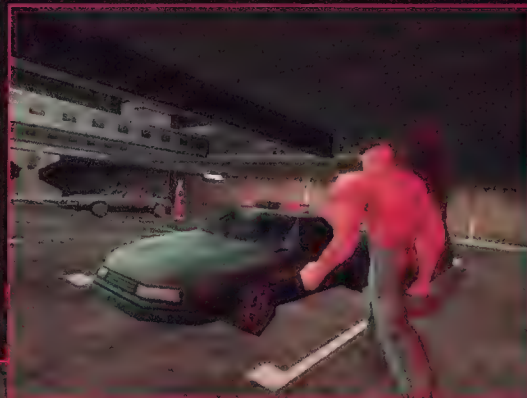
вехой в жанре 3D action "от третьего лица". Упор делается на, во-первых, сюжет, и во-вторых, собственно, драки со стрельбой. Да, в Max Payne присутствует сюжет, основанный на элементах adventure — сборе информации, решении задач, общении с персонажами и прочее подобное. Внимание игрока фокусируется на персонаже и сюжете с самого начала игры и доминирует по мере развития действий. Пролить свет на ход дальнейших событий призваны

ность распространяется по городу как болезнь. И Макс должен остановить ее.

Впрочем, как новый жанр не обзавай, а действие, стрельба и драки станут основным аргументом играющего в общении с криминальным миром.

Городская трехмерность

Движок Max Payne очень похож на разрабатываемый для Prey и ни в чем ему не уступает (таким образом, у 3D Realms на руках получаются сразу две передовые технологии). Как заявляют финские разработчики, он *сильно* опирается на использование акселераторов 3Dfx. Более того, наличие акселера-



тора, судя про все, будет необходимым.

Не стоит говорить, что все объекты мрачных улиц мегаполиса и подземных коммуникаций полностью трехмерны. Но особо разработчики гордятся системой анимации движения трехмерных персонажей. Эта система позволяет художнику определять ключевые положения персонажей, в то время как компьютер сам создает промежуточные фазы движений.

Величина полигонов/персонаж составляет в Max Payne порядка нескольких тысяч. Разработчики сообщают и об улучшенной системе выбора камерой наивыгоднейшего положения. Независимые аналитики, видевшие демо-версию, характеризуют игру как в высшей степени перспективную. Появления Max Payne следует ожидать во второй половине 1998 года.

Александр Ланда

и комиксы, демонстрируемые между уровнями-миссиями. Они станут своеобразной заменой общераспространенным роликам

Действие игры разворачивается в современном Нью Йорке. Макс внедряется в самое сердце криминального мира. Здесь нельзя доверять никому. Здесь он один в окружении убийц, торговцев наркотиками и продажных полицейских. Он не альтруист, он должен отомстить за убийство семьи. Преступ-

Что такое RPG?

понятия и принципы

С отношением к жанру RPG в нашей необъятной стране получается интересная картина. Существует достаточно широкий круг поклонников ролевых игр, которые так или иначе застали “золотой век” 1992-94 года. Но еще большее количество народу получили в свое распоряжение компьютер несколько позже, так что о ролевиках имеют крайне смутное представление. Все бы хорошо, но вопреки предложениям о скорой кончине RPG, жанр оказался скорее жив, чем мертв. В этом году ролевики повалили валом, да еще подошло несколько стратегий с сильным ролевым уклоном. Все это позволило заявить о пришествии второй эры RPG и возвращении их на ведущие позиции в индустрии. В связи со всем этим игнорировать жанр просто преступно! Эта статья, надеюсь, станет для многих первым шагом в захватывающий мир ролевых игр. Многочисленные понятия и загадочные аббревиатуры, которыми пекут статьи по RPG, станут, наконец, понятными. И, в идеале, широкие массы играющей общественности с энтузиазмом вольются в ряды ветеранов roleplaying’a, под знамена Брэдли, Ван Канегма и Гэрриотта.

Если вам боязно идти под знамена людей, о которых и слышите-то впервые, то прочтите эту кратенькую справочку.

Дэвид Брэдли: гейм-дизайнер, работал над V-VII частями сериала Wizardry для компании Sir-Tech Software. Созданная им седьмая серия (Crusaders of the Dark Savant) признана одной из лучших RPG в истории. Сейчас работает над DeepSIX для Origin.

Джон Ван Канегм: гейм-дизайнер, руководитель группы разработчиков Van Caneghm Productions, работающей на New World Computing. Основной автор сериала Might&Magic I-V и стратегической игры с элементами RPG - Heroes of Might & Magic I-II. В данный момент разрабатывает Might & Magic VII.

Ричард “Лорд Бритиш” Гэрриотт: вы, конечно, будете смеяться, но это таки тоже гейм-дизайнер! И очень хороший. Руководит отделением компании Origin - Lord British Productions. Создатель мира Бриттания и основной автор всех проектов сериала Ultima I-VIII. Сейчас работает над Ultima Online и Ultima IX.

Научный подход

Научные определения весьма часто получаются сухими и скучными, заудны-

ми и раздражающими. Тем не менее, иной раз без них не обойтись.

Итак, RPG есть игра, в которой вы управляете компанией персонажей (как некогда заметили братья Стругацкие, “компания есть счетное слово”, так что в ней может быть и всего один герой), обладающих некоторым количеством динамических параметров. Первоочередной задачей пользователя является их повышение. Параллельно воспитанию героев происходит исследование игрового пространства, поединки с различными противниками и продвижение по сюжету, буде таковой окажется. В конечном итоге это должно привести к выполнению целей конкрет-



ной игры, т.е. ее прохождению.

История в двух словах

Впервые идея ролевой игры родилась в 70-х годах и была воплощена в игровой системе Dungeons & Dragons (или D&D). Игровая система - свод правил, по которому живет мир игры. Система определяет все: физику, географию, биологию, историю. Как ведется бой? Как действует магия? Могут ли люди летать? Какие звери живут в горах? На эти и многие другие вопросы игровая система (обычно сопровождаемая многотомным руководством) должна дать более-менее четкий ответ.

D&D стала исключительно популярной, у нее появилось множество аналогов и вариаций. Компания TSR, ее разрабатывавшая, затем выпустила намного более сложную Advanced Dungeons & Dragons (AD&D), которая оказала наибольшее влияние именно на компьютерные ролевика. Кстати, чтобы отличать их от настоль-

ных, применяется термин CRPG - Computer RPG.

Все появившиеся на PC и прочих платформах игры либо брали AD&D в чистом виде (платя за это немалые деньги), либо некоторым образом перерабатывали ее. Часто результат такой творческой обработки был меньше всего похож на исходный вариант. Справедливости ради скажем, что AD&D - далеко не лучшая из возможных систем, так что в большинстве случаев изменения разной степени тяжести шли ей только на пользу.

Тот факт, что все ролевые игры имеют общие корни, и дает возможность написать данную статью. Потому как, несмотря на мириады мелких и крупных различий, во всех RPG есть некоторое количество общих элементов. О них и пойдет речь далее.

Игровой мир

Мир, в котором происходят события ролевой игры, на самом деле вещь гораздо менее принципиальная, чем может показаться на первый взгляд. Традиционно сложилось, что игровое окружение берется из фэнтезийной среды. Если кто вдруг не знает, что такое фэнтези то это... это... В общем, это сказочный мир, в котором помимо обычных законов природы действует магия. Также там везде полным-полно различных тварей, собранных из мифологий, эпосов и фольклора всех времен и народов.

Игр, мир которых - фэнтезийный, подавляющее большинство. Для них даже выдумали особое определение - FRPG, Fantasy RPG. Правда, в некоторые из них вплетены элементы научной фантастики (в те же M&M III, Wizardry VII), но в крайне небольшом объеме. Достаточно пропорциональная смесь science fiction и fantasy присутствует разве только в Alien Logic и, с натяжкой, в Spelljammer.

Обычный фэнтезийный мир населен людьми, гномами и эльфами (“хорошие”), а также орками и троллями (“плохие”). Впрочем, существуют исключения: темные “плохие” эльфы: дровы в мире Forgotten Realms и мореды в Мидкемии; почти “хорошие” горны (бывшие орки) в Wizardry VII. Традиционным является взаимная неприязнь эльфов и гномов, наличие драконов и страх перед нежитью, которая нередко угрожает всему миру.

В качестве альтернативы традиционным существуют космические RPG, дей-

ствие которых происходит в будущем. Но их немного, хотя большинство из них создавалось довольно именитыми компаниями. Их особенности - тема для отдельного разговора. А в контексте данной статьи они не слишком-то и отличаются от обычных.

Есть такая партия!

Выше, в "сухом, скучном и т.д." определении сути RPG мелькнуло выражение "компания персонажей". В принципе, такую компанию принято называть партией, но это - всего лишь наиболее распространенный вариант.

Партия состоит из некоторого числа героев, от одного до восьми. Существует несколько подходов к созданию ваших подопечных. Иногда вам позволяют создать всех персонажей (как - расскажем позже), и с ними вам "жить" до самого конца. Иногда вы создадите большую часть партии, но в ней остается 1-2 вакантных места, которые заполняются по ходу игры. В некоторых играх вообще не спрашивают, сколько и каких героев вы хотите. Вас либо сразу одаривают укомплектованной командой, либо дают одного (тоже заранее слепленного) героя, а остальные присоединяются постепенно, по ходу развития событий.

Собственно, весь разговор дальше будет посвящен именно героям. Кто они, из чего сделаны и тому подобное. Если в игре вас просят создать (еще говорят "сгенерировать", "сгенерить" или "накидать") своих персонажей, то приведенным ниже материалом можно воспользоваться, как руководством к действию. Но, вообще-то, новичкам лучше использовать пункт Quickstart, часто присутствующий в меню. Он позволяет начать игру сразу с уже готовыми героями.

Пол, раса и профессия

В большинстве игровых систем установлено полное равноправие полов. Чаще всего, никакой разницы между мужчинами и женщинами нет. Вот разве иногда (в той же AD&D) максимальное значение силы у дам меньше, чем у джентльменов. А в игре ADOM постулируется, что персонаж-мужчина сильнее, но женщина более быстра и ловка.

Пол очень редко влияет на взаимоотношения с окружающим миром. Разве что некоторые NPC реагируют на мужчин и женщин по-разному, но это крайне редко используется разработчиками (исключение - Arcania III). Как бы то ни было, рекомендую составлять команду из представителей обоих полов - на всякий пожарный случай.

Довольно странно половой вопрос решался в первых играх серии Ultima - там присутствовал еще и средний пол (для сомневающихся). Жаль, что впоследствии разработчики отказались от этого занятного извращения.

любой разумный персонаж в игре, за которого нельзя играть (кроме монстров). Впрочем, некоторые NPC могут присоединиться к вашей партии, занять ее вакантные места, ежели они случатся. На время вашего плодотворного сотрудничества (которое иной раз приходится оплачивать в звонкой монете) эти ребята поступают в ваше полное распоряжение. Можете даже угробить их, если захотите.

Расовый вопрос стоит в RPG остро. В давние времена налицо была даже явная расовая дискриминация: в D&D гномов, эльфов и хоббитов называли обидным словом demihuman - получеловек! Но, на самом деле, именно "нелюди" делают погоду. Связано это со следующей механикой.

У каждой расы есть набор недостатков и преимуществ, чаще всего - сбалансированных между собой. Понятно, что эти бонусы и минусы должны считаться от некоего нуля, от точки отсчета. Такую точку и представляют из себя люди, не имеющие явно выраженных "провалов", но и не блестящие чем-либо выдаю-



щимся. Так что брать в команду человека в некоторых системах совсем даже и не интересно.

Каждый мир населен по-своему, и в каждом живет немеряно разумных существ. Только немногие из них доступны для вас, но и этого чаще всего хватает. Хотя, для фаната RPG, чем больше разных рас - тем лучше.

Стандартный набор AD&D состоит из следующих рас:

Люди - единственным их преимуществом является возможность стать паладином. Это профессия недоступна прочим расам, а между тем она весьма полезна (разговор о профессиях пойдет ниже). Во всем остальном они - вопиющая посредственность.

Эльфы - хиловатые, но ловкие жители лесов, отличные лучники и маги. Одна из особенностей - в некоторых игровых мирах их нельзя воскресить.

Полуэльфы - сочетают в себе лучшие качества эльфов и людей. И действительно, лучший выбор для многих профессий.

Гномы Горные (Dwarves) - низко-

рослые неуклюжие "качки", живущие в подземных чертогах, жадные, сварливые и туповатые. Неотъемлемой частью тела является топор. Устойчивы к ядам. Отличные бойцы.

Гномы Лесные (Gnomes) - тоже ростом не вышли, но умны. Часто становятся ворами, магами и священниками.

Халфлинги, они же **хоббиты**, они же **полурослики** - любимые герои профессора Дж.Р.П.Толкиена, маленькие, ловкие, любопытные. Устойчивы к магии. Лучшая профессия - воров.

Переводчики фэнтези и фэны RPG до сих пор спорят о переводе английских слов gnome и dwarf. Наиболее распространен спорный вариант gnome=гном, dwarf=карлик; встречается и обратная трактовка, не менее спорная. Ведь если заглянуть в словарь, скажем, Гальперина, то мы увидим что: dwarf - 1.карлик 2.(фольк.) гном, а gnome - гном, карлик. Так что я лично предпочитаю обзывать и тех и других гномами, локализуя их по месту проживания.

Разумеется, этот перечень неполон даже для AD&D. В одном из миров, Криenne, набор рас изменен существенно - два сорта эльфов (сильванести и квалитести) и два вида гномов (горные и холмовые); вместо хоббитов - отдаленно похожие на них кендеры. В мире сериала Dark Sun живут полугиганты (великаны), мулы и три-крины (редкий случай негуманоидной, а точнее, насекомоподобной расы). Иной раз в качестве NPC попадают "ра-ритетные" экземпляры типа птицелюдей кенку или людей-львов вемиков.

Компании-разработчики, как ни странно, достаточно неохотно идут на расширение нехитрого базового списка. Сериал Might & Magic отметился только полуорками - ясное дело, тупыми сильными созданиями, из которых выходят только воины. В Ultima вопрос о расе вообще не стоял - человек, однозначно! Правда, в качестве NPC попадались разные личности, а в ранних играх можно было стать, скажем, боббитом (прикол по поводу хоббитов).

Интересны расы сериала Wizardry. Помимо более-менее стандартного набора там есть такие любопытные находки, как Dracoe (именно так, через "С"!)- здоровые и тупые, способные плевать кислотой; фэйеры - маленькие существа с крылышками, типа эльфов из "Дюймовочки" Г.Х.Андерсена (они же досаждают Дрейку из Stonekeep); люди-кошки Felpurg и люди-волки Rawulf.

Кроме того, хоть это к теме и не относится, в мире Wizardry VII жили доселе невиданные горы (ex-ores), мунки и дэйны (гуманоидные расы), паукоподобные т'ранги и люди-носороги умпани.

Человек-волк Grrlf вообще действует в Betrayal in Antara. А в Grimoire (Grimoire Roleplaying Systems Pty. Ltd.) "настоящих", то есть доступных для вы-

NPC означает Non-Player Character,

бора рас вообще 14, и среди них встречается такая экзотика, как волколаки, люди-лисы, фэйри, Saugian, наги и драконицы. Впрочем, Grimoire и задумывался как попытка вернуться к "настоящему" RPG, в которых "всего много".

Из остальных интересных находок можно отметить, например, расы в Lands of Lore - четырехрукое существо или еще один вариант человека-кошки. Вообще, кошачьи весьма популярны в RPG - такие герои встречаются и в относительно свежем Albion. Еще один довольно часто попадающийся гибрид - люди-ящеры (Daggerfall), которых иногда называют драколингами. И, для порядка, стоит упомянуть короля гоблинов Вахуку и снежного шагра (наверное, орка?) из Stonekeep.

В космических RPG, как ни странно, доступные игроку расы разнообразием не отличаются. Чаще всего, это люди. Хотя, скажем, в Megatraveller 2 есть человеко-волки варгры. Наиболее интересная находка этого поджанра - Brema из Hard Nova. Только представители этой расы могут вести корабли через гиперпространство, а сами они - существа без лица и без пола. Самый богатый выбор же в дилогии о Бакке Роджерсе от SSI - земляне, марсиане, венериане и прочие. Правда, есть мнение, что все они выведены практически без изменений из стандартных эльфов, гномов и людей.

Чтобы завершить обсуждение расовых вопросов, скажем, что в некоторых играх, несмотря на то, что доступна игра только за людей, существуют другие способы сделать героев отличными друг от друга. Скажем, в Darklands для этого служит определение происхождения героя - из дворян или крестьян и тому подобное.

Интересна история с расами в игре Alien Logic: Skyrealms of Jorune. Действие там происходит на планете Джорун, на которой к моменту игры проживает десятка два рас (хотя играете вы только за одного человека). Все они появились следующим образом.

Давным-давно на Джорун жили только местные жители - шанта. Но затем планету захватили космические завоеватели ламорри. Они утвердили свои порядки на Джорун и привезли с собой 6 рас рабов с планет, уже захваченных ими. Причем одна из этих рас взяла с собой другую, полуразумную. Затем шанта восстали, ламорри убежали, оставив своих рабов на Джорун.

Потом планету открыли люди и основали на ней колонию. Но они слишком плохо относились к шанта, и те начали войну. Много людей погибло, но они выпустили в воздух вирус, убивший 99% шанта.

Один из земных ученых, последний выживший на одной из научных баз, решил, что он - последний человек на Джорун. Тогда он генетически вывел еще пять рас - разумных жаб, медведей, волков,

два вида ягуаров и львов. Так населения на планете прибавилось.

А затем люди и некоторые другие расы начали мутировать, и появилось 6 разных мутаций - подводные люди, карлики и тому подобное.

Мораль такова: это единственная, наверное, игра, в которой многообразие рас на одной планете объяснено иначе, чем "по воле богов". Но, с другой стороны, возникает вопрос: можно ли придумать такой бред на трезвую голову? И если все-таки можно, то хорошо бы узнать: как?!

В принципе, у персонажа может быть **характер**, иначе **принадлежность (элаймент)** - в настольных RPG за этим следили очень тщательно, но там-то играли живые люди! Элаймент определяется по двум шкалам. Во-первых, отношение к добру и злу (миры RPG - миры фэнтези, а потому сей вопрос стоит очень и очень остро). Градации три: *добрый* (G, good) - *нейтральный* (N, neutral) - *злой* (E, evil). Вторая шкала - отношение к порядку-хаосу:



су: с *жесткими принципами* (L, lawfull), *нейтральный* (N, neutral) и *сумбурный* (H, chaotic). Комбинации этих свойств дают девять возможных характеров. Например, LG - lawfull-good, это Дон Кихот, а chaotic-evil - баба Яга в особенно злобном варианте.

К сожалению, практически во всех RPG, элаймент оказывает весьма незначительное влияние на происходящие события. Одна из немногих игр, где характер персонажей действительно будет учитываться - Baldur's Gate от Interplay. Все-таки развитый искусственный интеллект - великая сила.

Выбор класса (также употребляется термин "профессия", но это может привести к путанице - в Grimoire или Ultima Online есть еще и настоящие профессии, например, кузнец или булочник) для персонажа - дело гораздо более важное. Класс определит, сможет ли герой пользоваться магией, какое оружие будет ему доступно, какие доспехи он сможет надеть.

Традиционно (еще со времен D&D) сложилось четыре основных класса, все

остальные так или иначе вышли из них. Вот они (даи далеко не полный перечень их английских названий):

Boun (Fighter, Warrior, Knight). Не человек, а горилла: весь ум в рост пошел. Мощные бицепсы и прямые извилины. "Моя сильная. Моя убивать!". Магией пользоваться не может, разве что заколдованным мечом или волшебными доспехами. Воинам доступно любое оружие и снаряжение, кроме магических.

Bop (Thief, Robber, Rouge). Очень ловкий, достаточно (в меру) умный. На использование оружия и доспехов наложены некоторые ограничения. Основная задача - вскрывать сундуки и двери, обезвреживать ловушки. С магией чаще всего не знаком. В компьютерных реализациях AD&D игр обычно совершенно не нужен.

Mag (Mage, Wizard, Sorcerer). Слабо умен. В оружии чаще всего ограничен кинжалами и посохами, в доспехах - плащом. Недостаток силы компенсирует знаниями атакующих заклинаний, которые воистину могут стать оружием массового поражения.

Жрец или Священник (Priest, Cleric). Фактически - вариант мага, только с заклинаниями, направленными больше на защиту, лечение и исследование окружающего мира. С повышением уровня, как правило, получает доступ к заклинаниям, которые можно применять в качестве атакующих. Более крепок, чем маг, да и с доспехами проблем много меньше. Но оружие применяет исключительно тупое - булавы, дубины, кистень.

Уже в AD&D поняли, что этого мало. Сначала проблема решалась введением дуал- и мультиклассовости - скажем, воин/вор. Или жрец/маг. И тому подобное. Но затем поклонникам разных редакций AD&D-шных правил надоело спорить, какие "мульти-" бывают, а какие - нет, и они придумали много профессий, которые расширяют первоначальный набор, но не носят столь громоздких названий и лишены определенных недостатков (см. ниже про опыт).

Особенно много подвидов у воина. Самый популярный из них - паладин, хороший боец с некоторым знанием жреческой магии (на Кринне водится его более крутая разновидность - Knight, не путать с обычным воином-Knight'ом из M&M!). Часто встречается *рейнджер* - воин, отдающий предпочтение оружию дальнего боя, иногда - со знанием магии (в Diablo была такая девица с луком - "как бы рейнджер", впрочем, и сама "Диабла" - это "как бы RPG"). Реже попадает *варвар* - экстремально-близкий к природе вариант воина с ограничениями по доспехам и оружию, более мощными бицепсами и более прямыми изгибами (либо вообще без таковых). Один из любимых у народа типов - *лучник*, практически это тот же рейнджер, но с явным уклоном в магию. Встречаются *индзя*, иногда это помесь воина и вора, а иногда очень навороченный

ченный воин. В такой же ипостаси выступают и *самураи*. Нередко встречается *монах* (причем явно шаолиньский) - крутой воин, иногда со способностями к ментальной магии. В сериале Wizardry паладинов называют *лордами* или *валькириями* (в зависимости от пола). В Realms of Arkania есть *торвальцы* - воины типа викингов. И в Ishar еще были, помнится, *киллеры* - Assassin, наемные убийцы.

Вор таким многообразием похвастаться не может, зато сам известен под гораздо большим числом имен. Есть, правда, *барды* - с уклоном в магию и способностью к игре на музыкальных инструментах. Выше уже говорилось про ниндзя. Вот, пожалуй, и все... хотя нет, вспомнил! В Elder Scrolls есть *Nightblade* - смесь вора с магом.

Магов бывает много, хороших и разных. Есть целая туча специализаций - иллюзионистов, менталистов, некромантов, колдунов, чародеев и волшебников. Все это, в общем, более-менее одно и то же (но только более-менее). Сплавы с воинами перечислены выше, а из прочих выделяется разве что *bishop* из Wizardry, сочетающий два типа магии из четырех (!) возможных в этом сериале. Со священниками/жрецами сходная ситуация, хотя есть их вариант - *друид*. Иногда это жрец/маг, иногда - особенный священник с уклоном в использование природных сил.

Оптимальный состав партии зависит от максимального числа персонажей в ней. Во всяком случае, классический набор fighter-thief-mage-cleric, скорее всего, окажется удачным (если допускаются многоклассовые персонажи, то вора лучше заменить на вора/воина или вора/мага). Если персонажей больше четырех, то выбор осложняется, но хлопоты будут приятными. А вот если их меньше... что ж, придется изворачиваться. В случае, если герой один, как правило, лучше выбрать воина, или какой-нибудь его вариант.

Вообще же, если есть возможность, играйте за *Custom*, то есть за вновь созданный класс, составленный вручную. Такие чудеса в Dagerfall процветают.

Атрибуты, навыки и прочее

Каждый персонаж в RPG описывается с помощью тех самых "динамических параметров", повышение которых составляет первоочередную задачу игрока. Они бывают трех видов: *атрибуты* (attributes), описывающие природные свойства героя - силу, ловкость, ум; *навыки* (skills), характеризующие умения, например, стрелять из лука или играть на лютне; и *прочие*. Как ни странно, эти самые прочие настолько важны, что с них данный раздел лучше и начать.

Самый важный параметр - *опыт* (experience, exp., - на жаргоне: "экспы" или "экспа"). В большинстве игр именно от него зависит возрастание крутизны ваших подопечных, так что повышать его

следует неустанно и всеми возможными способами. Практически в любой игре дают experience за уничтожение монстров. Бонус с превосходящими силами противника - самый верный и основной его источник (до чего не доходит изобретательность игроков, гоняющихся за опытом, - медленное убийство множества монстров специально припасенным для этого слабым оружием (Daggerfall), поиск "качалок" - то есть мест, где противники валяются тебе на голову по одному повороту рычага (серия Eye of the Beholder)). Опыт можно получить также за попытку (иной раз даже неудачную) взломать сундук или обезвредить ловушку, за исследование части игрового мира. А подчас можно просто купить экспы за деньги!

Такая возможность мне встретила только в Superhero League of Hoboken, причем обставлено было все с юмором. Среди многочисленных заведений в игре есть бордели. Зайдя в один такой, выбрав и оплатив девочку, ваш герой "удался", а возвращаясь, произносил: "Wow! What



an Experience!", и его опыт увеличивался. Причем, что любопытно, персонажи женского пола не возражали против подобного времяпрепровождения, а наоборот, приветствовали!

Важность опыта заключается в том, что от него напрямую зависит уровень (level). И хотя экспы - самый важный параметр, уровень еще важнее. В некоторых играх способности героя растут только с уровнем. В других все не так критично, но повышение уровня по-прежнему открывает дверь к новым возможностям, в частности - повышает параметр здоровья (о нем чуть позже).

Взаимосвязаны опыт и уровень следующим образом. В начале игры персонаж обычно имеет ноль экспов, что соответствует первому уровню. Когда он наберет, скажем, сотню, то переходит на второй. Для повышения на третий надо еще 200, затем еще 400 и так далее. Короче, имеет место геометрическая прогрессия.

В большинстве систем повышение уровня происходит сразу по набору требуемого числа экспов, но в некоторых (GoldBox-игры, M&M, The Dark Heart of

Uukrul) надо еще найти специальное помещение (чаще всего - тренировочный зал) и привести туда героев, а в Biggerfall'e (так прозвали Daggerfall за обилие багов, то бишь сбоев) - осмотреть собственную персону. Особо жадные игры еще требуют за это немалые деньги! В подобной ситуации надо особенно внимательно следить за партией, так что, как только кто-нибудь созреет, сразу тащить его в тренировочные учреждения или смотреть в зеркало.

В некоторых играх существует настоящая расовая дискриминация, и максимальный уровень отдельных профессий для определенных рас ограничен - если ты эльф-воин, то выше такого-то уровня тебе не подняться, а если хоббит-убийца (assassin), то вообще сиди и молчи в клетчатый носовой платок имени Бильбо Торбинса...

О *здоровье*. Что ж, этот параметр (Health или Hit Points - хитпойнты, сокращенно HP, на жаргоне "хиты") особенно важен, ибо при сведении его до нуля герою грозит смерть. Растет он обычно только с уровнем, а снизить его - шансов великое множество: в боях от ранений, при разного рода неудачных падениях, от ловушек и тому подобного. Восстанавливается обычно во время отдыха и сна, лечебными средствами и целительными заклинаниями.

В общем-то, не всегда 0 HP приводит к смерти. В некоторых играх (Lands of Lore, Betrayal at Krondor) вообще невозможно умереть. Предполагается, что герой просто перешел в коматозное состояние, из которого выводят вполне обычными (для RPG) средствами. В AD&D при 0 герой теряет сознание, а гибнет только при HP = -10. Сходная ситуация в M&M. Да и смерть - штука чаще всего обратимая. Но и все равно, за здоровьем надо следить.

Между прочим, в некоторых случаях, например, в Wizardry VII, персонажи даже в угробленном состоянии продолжают таскаться за партией. Некоторые ушлые игроки не спешат расстаться со своими покойными друзьями и используют их ходячие трупы для транспортировки имущества. Так что смерть порой оказывается чисто номинальной.

Встречается вариант, в котором роль хитпойнтов выполняют два параметра. Например, в Betrayal at Krondor присутствуют Health и Stamina. Сначала тратится Health, а когда Stamina падает ниже максимума, начинают падать и все прочие атрибуты и навыки - случай, кстати, в RPG уникальный и, по-моему, единственный, если не считать Betrayal in Antara, игротехника которого от крондорской отличается очень мало.

Еще один важный момент - защищенность персонажа. Ее мерилом служит *Класс Брони* (Armor Class, он же AC, он же армор-класс). О нем в принципе уместнее говорить в связи со снаряжением, но это все-таки параметр, да еще "про-

чий". Улучшается он, понятно, с надеванием разнообразнейшей брони - доспехов, шлемов, щитов. Причем во многих системах АС тем лучше, чем он меньше (!). Как это ни странно звучит, лучший класс брони в AD&D равен -10! Что поделать - тяжелое наследство настольного прошлого!

К числу "прочих" параметров относятся также *THACO* (To Hit Armor Class 0 - способность нанести удар по персонажу с АС=0, на жаргоне - "тхака"). Это чисто AD&D'шная характеристика, отражающая меткость персонажа, которая, как и АС, чем меньше, тем лучше. Во всех остальных системах либо вводили атрибут "меткость", либо закрывали от пользователя подобную информацию. Так что этот абзац можно было пропустить - это разве что для эрудиции.

Встречаются игры, бросающие смелый вызов условностям. В них может не быть базовых вещей, таких как опыт, уровень и хитпойнты. Среди них одна из лучших RPG в истории - *Darklands*. Растут в ней только навыки, а учет здоровья сходен с примененным в *Betrayal at Krondor* (тоже, кстати, один из лучших ролевиков всех времен и народов).

Последним из "прочих" (кстати, сведены они в одну группу по принципу наибольшего динамизма) является *выносливость* персонажа (чаще всего - *Stamina*). Обычно этот параметр тратится на все действия, требующие затрат физической силы. При падении до нуля персонаж обычно засыпает или теряет сознание. Восстанавливается *Stamina* сном, причем много быстрее, чем HP. Иногда такой параметр называют *Fatigue* (усталость), в этом случае он со временем не падает, а растет.

Далее идут атрибуты - те параметры, которые есть у всех персонажей, независимо от профессии. Впервые они появились, естественно, в D&D, и их набор, адаптированный затем многими, включал в себя:

Силу (Strength, редко *Might*). Наиболее важен в бою, чаще всего для определения наносимых повреждений, иногда для точности попадания. Учитывается также при выбивании дверей, взломе сундуков, определении "грузоподъемности".

Ум (Intelligence, иногда *IQ*, *Brains*). По идее, должен был влиять почти на все, но, чаще всего, важен только для магов. Чем выше параметр, тем лучше получается творить заклинания.

Мудрость (Wisdom). Аналог ума для священников. Иногда определяет степень невосприимчивости к магическим воздействиям.

Ловкость (Dexterity). В AD&D учитывается двояко: при определении успешности действий вора в соответствии с его специализацией (взлом, применение отмычек, собственно воровство) и при учете точности нанесения удара по против-

нику или возможности увернуться от удара последнего.

В современных системах для второго случая чаще выделяют свой атрибут - *Speed*, или *Agility*.

Телосложение (Constitution, реже *Vitality*, совсем редко *Endurance*). Чаще всего влияет на рост HP с уровнем, на скорость восстановления здоровья со временем, на способность выносить повышенные нагрузки.

Обаяние (Charisma). Влияет на успешность общения с NPC. В некоторых системах малополезно, в иных - бесценно. Во многих его вообще нет.

О более редких атрибутах. Нередко попадаетея *Удача* (Luck), причем в M&M она заменяет вору ловкость. Иногда используют *Меткость* (Assurance) - для стрелков (тип оружия роли не играет). Можно встретить такие названия, как *Образованность* (Education), *Интуиция* (Intuition), *Восприимчивость* (Perception), *Сила Воли* (Willpower). Но, так или иначе, реально стандартные шесть атрибутов расширяются обычно не более чем на 2-4 позиции (исключение составляют "навороченные" игры типа *Daggerfall* или ожида-



емой к началу следующего года *Baldur's Gate*).

По мере прохождения игры атрибуты персонажей растут. Иногда это происходит плавно, но чаще - после перехода персонажа на следующий уровень (например, в *Dark Queen of Krynn*). В *Daggerfall* атрибуты растут при тренировке связанных с ними навыков.

В отличие от атрибутов, набор которых одинаков у всех членов партии, навыки или скиллы (skills) всегда разнятся. Они могут иметь и нулевое значение, что в случае с атрибутами практически нереально.

Навыков в разных играх бесчисленное множество, и выделить общее здесь очень трудно. Практически всегда отличается группа боевых, характеризующих умение персонажа пользоваться тем или иным типом оружия. В такой группе обычно 4-12 навыков, а принципы для разделения средств убийства ближнего выбираются самые разные.

Также встречаются разного рода физические умения. Скажем, плавание, альпинизм, воровской навык, умение ездить верхом - список можно продолжать еще страницу-другую. Менее велик, но тоже

значителен перечень нефизических навыков: умственных (умение читать, знание языков), социальных (знание городской среды) и магических (умение колдовать, составлять снадобья, читать магические свитки).

В разных RPG по-разному реализован рост навыков. Если умение существует в двух состояниях: "есть навык" и "нет навыка", - то о повышении не может быть и речи. Главное - обучиться где-нибудь (скорее всего, за деньги, и скорее всего, за немалые) этому умению, и дело в шляпе. Если же навык имеет числовое значение (чаще всего от 1 до 100), то возможны два варианта. Либо при повышении уровня вам выдается некоторое количество очков, которые можно употребить на увеличение параметра (например, в *Thunderscape*), либо навыки растут по ходу их применения (*Darklands*). В сериале *Wizardry* применен компромиссный вариант со следующей схемой: при повышении уровня можно увеличить абсолютно любой навык, но многие также растут по мере применения.

Если игра позволяет вам самому определять, какие умения и атрибуты персонажей будут расти с повышением его уровня ("прочие" навыки редактировать, скорее всего, не дадут), руководствуйтесь здравым смыслом. Все предельно просто: воин должен быть сильным, а маг - умным. Понятно, что вору хорошо бы получить навыки взлома и карманных краж, а священнику - лечения и "своей" магии.

Снаряжение и магия

Основное снаряжение в RPG - это оружие и доспехи. Нет для маньяка ролевиков большей радости, чем найти где-нибудь в потайном сундуке немейный двуручный меч, на который он точил зубы уже давно, да не хватало денег. Постоянное улучшение снаряжения персонажа - одна из самых приятных хлопот в RPG. Хотя есть некоторые отщепенцы, которые воспринимают это удовольствие как головную боль.

Поскольку дело происходит чаще всего в фэнтези-мире, то оружие и доспехи могут быть самыми разнообразными: сказочными, средневековыми или футуристическими. Попадают экзemplяры и чуть ли не из каменного века (в играх типа *Rogue* очень любят вооружать орков каменными топорами и ножами). Количество же разных типов огромно - минимум десяток, а максимум 40-50 видов оружия. Причем помимо того, что надерганы они все из разных эпох, так еще и из совершенно разных культур. Нередко можно встретить соседство русского бердыша, японской катаны, турецкого ятагана и боевого топора викингов.

В принципе, все калечащее снаряжение можно разделить на несколько условных групп. В первую попадут те, которые требуют для применения одной руки - кинжалы, короткие мечи, иногда сабли.

Такое оружие можно держать сразу в обеих руках, увеличивая боевые способности персонажа (иногда на такое применение наложены ограничения).

Далее идет оружие, используемое только в правой руке. Правда, левая остается свободной, но в ней можно держать либо оружие из первой группы (скажем, длинный меч и кинжал), либо щит. А в третью группу входит наиболее мощное двуручное оружие: алебарды, мечи, нагинаты и секиры. Также в нее входит метательное оружие: луки, арбалеты и пращи, которые часто требуют наличие во второй руке футляра со снарядами (колчана или сумки с камнями).

Оружие чаще всего обладает минимум двумя характеристиками. Это *to hit*, влияющий на вероятность попадания, и *damage*, определяющий степень наносимых повреждений. Если *to hit* чаще всего складывается с меткостью героя, то повреждения часто зависят только от типа оружия. Нередко они определяются по формуле вида $xDu + z$, где x - число "бросаемых" костей, u - число граней у каждой кости, а z - бонус, которого может и не быть. Иногда авторы поступают еще проще, сообщая игроку параметр типа 2-7, то есть от 2 до 7 единиц повреждения. Если эти формулы доступны в игре, то определить, какое оружие лучше, а какое хуже, очень легко. Если же нет, то можно ориентироваться по цене, по качеству (нередко встречается в играх); на выбор может повлиять умение вашего героя обращаться с определенным типом вооружения.

Огнестрельное оружие встречается в RPG крайне редко. Либо это несовершенные мушкеты в фэнтезийных ролевиках, либо слабые (по сравнению с лазерами) образцы в космических. Редкое исключение - игра *Twilight 2000*, в которой представлен огромный арсенал (один из богатейших в жанре) современного вооружения, от кольтов до АК-74 и от ножей до ПТУРС'ов.

В играх также встречается немало видов доспехов. Чаще всего, помимо основной брони, можно нацепить на себя поножи, перчатки, шлем и сапоги. Наихудший доспех обычно набивной (*Padded Armor*), либо плащ, либо просто одежда. Кожаная броня уже получше, кольчуга еще лучше, а круче всего пластинчатый панцирь (*Plate Armor*).

А если вдуматься, то магия тоже представляет собой род снаряжения. Если заклинание боевое, то это оружие, а если нет - то эквивалент аптечки или, скажем, бинокля (*Wizard Eye*). В каждой игре система волшебства своя, а в космических RPG, как и следовало ожидать, маги вообще несчастные гости. Разнятся от системы к системе даже способы колдо-

вать. В AD&D, например, волшебник всегда может произнести заклинание, но оно однократное - пока он не отдохнет и не "вспомнит" его, оно будет недоступно (хотя на отдыхе можно запомнить несколько заклинаний одного рода). Более логична распространенная ныне концепция очков магии (*Spell Points*, *Mana*, *Mana Points*). По ней у любого персонажа, способного колдовать, есть особый параметр "очков магии". На каждое заклинание расходуется некоторое их количество, если счетчик на нуле - колдовать нельзя вообще. Восстанавливаются спелл-пойнты со временем, во время сна; растут с уровнем.

В *Betrayal at Krondor* (и, соответственно, в *Betrayal in Antara*) роль спелл-пойнтов выполняет стамина, то есть маг устаёт, кастуя свои заклятия. Кроме того, там же встречается уникальная, на мой взгляд, область, в которой мана присутствует в материальной форме - в виде кристаллов. Впрочем, всякие бутылочки-примочки для восстановления спелл-пойнтов встречаются очень и очень часто (в том же *Diablo* синеватая жидкость из волшебных пузырьков и вовсе



скапливается в одном большом "аквариуме" в нижней правой части экрана).

В пределах каждой системы заклинания обычно разделяют на группы. Наиболее традиционно разграничение по сферам. Как минимум их две: магия волшебников и жрецов, иногда больше (в *Wizardry*, например, есть еще алхимическая и псионная магии). Сферы могут делиться на подсферы (как в *Dark Sun*). Внутри каждой группы заклинания собирают в уровни по силе действия, но это встречается реже. Иногда, помимо разделения на профессиональные сферы, группируют также по принадлежности заклинания к одной из стихий: земле, воде, огню или воздуху (возможны варианты этого классического набора).

Названия в каждой системе разнятся жутко, дать сколько-нибудь общую справку нереально. Но, в целом, чаще всего заклинания, связанные с огнем, - боевые, а с водой - лечебные. Некоторые спеллы применяются только в бою, иные - во время путешествий. Для наилучшей ориентации в мире колдовства (а она необходима, ибо магия за редким исключением - крайне мощная и нужная штука) реко-

мендую две вещи: знание английского языка и/или опыт.

Путешествия и бой

По ходу любого ролевика вам придется немало попутешествовать, а также повоювать. Нередко эти два процесса объединены в один режим. То есть идете вы, значит, увидели монстра, подбежали к нему и давай мозги из него вышибать (возможен обратный вариант). Главное - держать в руках нужное оружие и жать на кнопку мышки (в некоторых играх, например, в *Eye of the Beholder*, важное значение имеет маневрирование). Во многих старых RPG бой ведется в походевом режиме - *Thunderscape*, *M&M*.

Часто бывает так, что перемещение по игровому миру и ведение боя реализованы как два отдельных режима (*Dark Queen of Krynn*). Как правило, совершенно по-разному организовано путешествие группы по карте и в городах. Путешествовать, ясное дело, можно лишь до тех пор, пока не наткнетесь (случайно или специально) на врага. Тогда и происходит переход в боевой режим.

Весьма распространены тактические походовые бои с полной сменой интерфейса (*GoldBox*-игры, *Realms of Arkania*, *Betrayal at Krondor* и *Betrayal in Antara*). Исключение - *Darklands*, в которой бой идет в реальном времени с возможностью отдачи приказов в режиме паузы. Три лидирующих сериала в индустрии (*Ultima* до седьмой части, *M&M* и *Wizardry*) применяют схему, по которой общий вид экрана не изменяется (как был вид из глаз или сверху, так и остается), а сражение идет тактовое. Приказы либо исполняются сразу после отдачи, либо после этапа приказов идет этап их выполнения одновременно с атакой монстров.

Разработчики последних игр - *M&M VI*, *Baldur's Gate* и *Deepsix* - решили поддерживать обе системы: и реалтайм, и пошаговую (врушаемую либо при помощи спасительной паузы, либо за счет полного переключения режимов).

Заклучение

Итак, господа, давайте облегченно вздохнем и поздравим себя с досрочным перевыполнением плана по свершению первого шага в мир RPG. Следует помолиться великим покровителям игроков всех жанров: святому Рэндому, святому Автосэйву и блаженному МСЦДЕКСу, и смело совершить второй шаг. Играйте, играйте, черт вас поберет, в ролевике!

Андрей Аласев,
при участии Василия Андреева

Игровая информация в Сети

Года четыре назад я впервые попал в Америку. Прямо из крымского города Евпатория. Скорость обмена по телефонному каналу была еще та, но проникнуть на ftp.netcom.com мне все же удалось. Скачанная в течение следующих трех часов информация оказалась просто бесценной, она состояла сплошь из руководств, союшенов и FAQ'ов по наиболее интересным играм того времени. В какой-то степени она была уникальной. Информационные крохи мне перепали и раньше, в основном я находил интересные сведения на компакт-сборниках типа "The Pier Shareware". Но это были именно крохи, в сравнении с тем материалом, который можно было найти в Сети. В то же время я прекрасно помню свои ощущения на берегу безбрежного информационного пространства. Я знал, что там есть все, и не имел ни малейшего понятия, где все это лежит. Давно это было...

Поводом для написания этой статьи послужили неоднократные просьбы с твоей стороны, читатель, подсказать, где в Сети можно разжиться информацией по той или иной игре. Есть смысл подойти к этому вопросу шире — и рассказать о тех информационных источниках в Интернет, к которым обращаемся мы сами в процессе подготовки номера.

Вроде бы знаю, что, — знать бы еще, где

В самом общем случае, когда нужно разыскать данные по достаточно нечетко сформулированной задаче, можно воспользоваться поисковым сервером AltaVista (<http://www.altavista.digital.com/>). Если среди первых трех страниц ссылок не окажется ничего подходящего — повторяем тот же запрос на сервере HotBot (<http://www.hotbot.com>). Опять неудача. Видать, ничего официаль-

ного по интересующему нас с тобой вопросу пока не появилось.

Что ж, обратимся за помощью к другим пользователям, ведь вполне возможно, что аналогичная проблема уже кому-то не давала спокойно спать. Перемещаемся на сервер

обходимой компании. Недостаток Yahoo — низкая оперативность появления новой информации и отсутствие механизма избавления от устаревших и неправильных ссылок и данных.

Один из наиболее удачных серверов, где можно по названию игры получить множество ссылок на связанные с ней сайты — PCGAME.COM (<http://www.pcgame.com/finder/>). Его слабость — отсутствие интереснейших игр совсем еще недавнего прошлого. Например, там не удастся найти ничего по трилогии Eye of the Beholder.

Новостей нам. Жареных, желательно...

Всего пару месяцев существует сервер Game-Wire, который в автоматическом режиме выставляет на всеобщее обозрение сброшенные на него пресс-релизы и другую информацию. Ежедневно здесь появляется до 30–40 ссылок. Недостаток — некоторая избыточность малозначущих известий типа "новый screenshot для Half-Life".

Чуть менее насыщены новостями соответствующие разделы серверов

Next Generation (с его ежедневным информированием о новых игровых релизах), GameSpot, Adrenaline Vault и Online Gaming Resources (OGR), о которых речь пойдет ниже. Зато здесь чувствуется естественный отбор — никакой

шелухи, все выверено и взвешено. Не менее полезны в новостном отношении следующие сайты:

- PC Multimedia and Entertainment (<http://www.pcme.com/news.htm>).
- The Ultimate Gaming Resource (<http://w3.nai.net/~duane/>).
- Newsbytes (<http://www.newsbytes.com/>).
- Computer Games Online (<http://www.cdmag.com/news.html>).
- CyberGames News Center (<http://www.ugo.net/affiliates/cgnc/>).
- EnterMedia (<http://www.entermedia.net/News/default.html>).
- OGR: NewsNet (<http://www.ogr.com/news.html>).

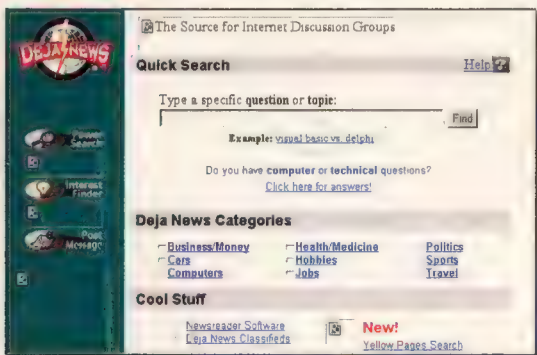
Существуют и специализированные сервера, где выставляются новости по жанрам и даже по отдельным играм. Прекрасным образцом может служить про'Quake'овый сайт Blue's News (<http://www.bluesnews.com/>).

Cheats, cracks, hints, walkthroughs, etc.

Мы не будем здесь обсуждать, нужны они или нет. Но мы точно знаем, что есть те, кому они необходимы. Хотя бы для того, чтобы сразу перейти в игре на адекватный собственным способностям уровень, пропустив предшествующую рутину.

Наиболее толковым сервером, на котором регулярно (каждые 4–5 дней) появляются порции новых читов, является Game NOT Over (<http://avault.com/cheat/>). Его отличительные черты — продуманная система хранения информации, чисто читовые новости (!), возможность указать нужный чит в индивидуальном порядке. Другие источники:

- Cheat Happens (<http://202.184.90.89/>).
- El Brutalo's Cheat Compendium (http://www.redbox.at/cheats/cheat_tz.html).
- Mission: Possible (<http://www.geocities.com/TimesSquare/Castle/5475/guild.htm>).



DejaNews (<http://www.dejanews.com/>), осуществляющий поиск в конференциях Usenet. Если и здесь пусто, то есть смысл пересмотреть формулировку поискового запроса.

В отдельную категорию стоит определить сервер-каталог Yahoo (<http://www.yahoo.com/>), на котором собран и постоянно обновляется громадный объем информации по самым разным аспектам игрового мира. К компьютерным играм здесь можно добраться по цепочке http://www.yahoo.com/Recreation/Games/Computer_Games/. Наиболее полезный раздел — Companies, позволяющий быстро попасть на сайт не-



1111

The Internet Service Provider



телефон: (095) 792-5-792

адрес: Метро "Пролетарская",

ул. Марксистская 34, корп. 7, комната 11

www-сервер-http://www.ilm.net

email: info@ilm.net

Компания	Регистрация	Абонентская плата /бесплатные часы	Плата за час в дневное время	Плата за час в ночное время	Личная WWW страница
Демос	24	12/0ч	2.8	1.4	0
Россия Он-Лайн	60	42/7ч	1.8	1.8	60 _{KB}
Релком	24	42/8ч	3.6	2.4	0.5 _{MB}
ILM Networks	9 ⁹⁹	9 ⁹ /5ч	1 ⁴⁹	0 ⁷⁹	25 _{MB}

Все выше приведенные цены указаны в долларах США и с учетом 20% НДС

Все цены указаны в соответствии с информацией на www-серверах вышеуказанных фирм.

Цены верны к моменту выхода в печать.

Высокоскоростной канал в Интернет

Соединение с первого раза

Модемы Usrobotics Courier со скоростью соединения до 33600б/с

Полная поддержка русского языка для всех операционных систем

Полный доступ ко всем ресурсам Интернет

Любая форма оплаты, включая кредитные карты Visa/Master

Одни из самых низких цен по России

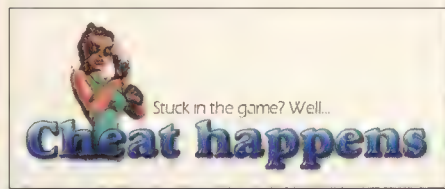
Доступ в Интернет

● The Cheater's Guild (<http://www.thecheatersguild.com/>).

● Hyper@ctive

(<http://hyperactive.com/cgi-bin/listgames?pladir=pc>).

Особого упоминания заслуживает добротная freeware программа-компиляция читового опыта, накопленного человечеством — Dirty Little Helper (http://cips02.physik.uni-bonn.de/~dlh/dl_e.html). Правда, называть этого “помощника” маленьким можно только с определенной натяжкой. Начиная с ноября 1995 года суммарный объем программного



и всех дополнительных модулей выросло до 12 Мб. Новые модули появляются ежемесячно. Предусмотрена возможность импорта информации в текстовый файл.

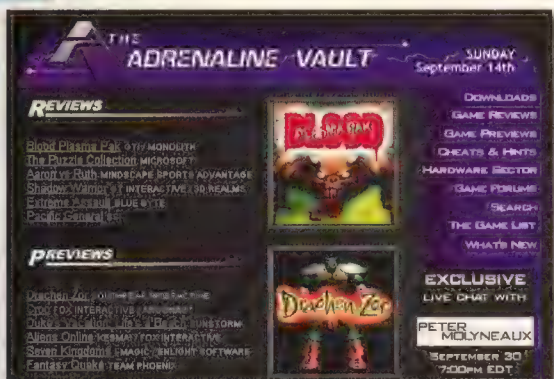
Если упомянутых выше сайтов покажется мало, то можно зайти на страничку Electric Games (<http://www.electricgames.com/gamecht.html>). Приведенный на ней список ссылок на сервера с соответствующим содержанием обновляется регулярно.

Профессиональные on-line журналы

Пришло время рассказать об онлайн-журналах. Если большинство обычных журналов выходит ежемесячно, то эти — ежедневно. С естественным перерывом на выходные. Никому не удастся сосчитать количество посвященных играм сетевых страниц. Они ежедневно возникают, меняют адреса, исчезают. Но и в этом хаотическом процессе есть уголки порядка и постоянности. В приведенной ниже шестерке серверов трудно отдать кому-нибудь предпочтение, они не столько конкурируют, сколько дополняют друг друга.

Adrenaline Vault (<http://avault.com/>)

Мне известен девиз его команды, но он вполне мог бы быть сформулирован следующим образом: “Оперативность, добротность и качество”. Они успевают делать все: сообщать о последних новостях и читах, выставлять эксклюзивные, снабженные несколькими скриншотами review и preview, вести раздел по игровому железу, организовывать на своем канале irc.avault.com chat’ы с интереснейшими людьми (30 сентября состоялась онлайн-встреча с Peter Molyneux), поддерживать кучу конференций newsnet (получить к ним доступ можно с помощью любого Usenet newsreader’a).



Установите NNTP: news.avault.com, default port to: 119) и т.д. А чего стоит страничка со списком вышедших и планирующихся релизов (<http://avault.com/pcrl/pcrl.asp>)! Для желающих скачать последние демо-версии или patch’и — страничка Downloading (<http://avault.com/pcrl/>). А самое главное — этот сайт тоже PC ONLY!

Next Generation Online (<http://www.next-generation.com/>)

“Next Generation” — один из ведущих мировых журналов по играм, отдающий свое пространство и под PC, и под приставки. Объем его не настолько велик, чтобы позволить осветить детально каждую затронутую игру, и поэтому подчас он оказывается слишком поверхностным. То же самое можно сказать и о его онлайн-версии.

Набор рубрик, в сравнении с Adrenaline Vault, здесь более широк — добавлены “вопросы/ответы” и поисковый сервис. Основная черта сервера — исключительная информированность и оперативность. Чуть что показалось на горизонте — можете смело заглядывать сюда за новостью или за Preview. В новостном разделе присутствует постоянная ссылка Today’s Releases, которая позволяет выяснить, что, когда и кем было выпущено в свет, начиная с мая этого года.

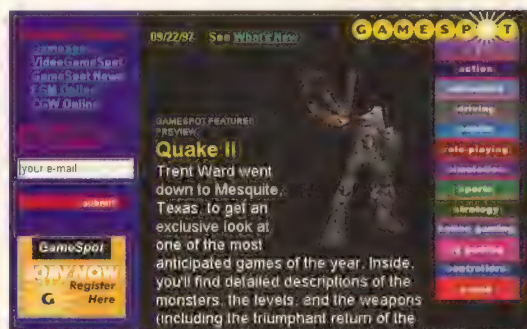
Однако Next Generation Online не может претендовать ни на что, кроме как на оперативную подачу информа-



ции. Публикуемые здесь статьи коротки и подчас бессодержательны, хотя и абсолютно безукоризненны с фактической точки зрения.

GameSpot (<http://www.gamespot.com/index.html>)

За спиной этого издания стоит концерн Ziff-Davis Publishing Co. Если вы не знаете или не в курсе — это те господа, которые выпускают свыше 20 образцов компьютерной периодики, в т.ч. “Computing Gaming



World”, “Electronic Gaming Monthly” и необъятный “Computer Shopper”. Отличительные особенности — впечатляющая подборка review/preview, наличие интересных аналитических статей и эксклюзивных материалов, незапамятный обширный раздел новостей. Стоит также отметить, что на GameSpot подчас появляются совершенно потрясающие написанные review. С другой стороны, GameSpot успел зарекомендовать себя как “корпоративный” журнал, так как всегда находится ряд компаний, чьи игры получают высокие рейтинги независимо от своего качества, — а вместе с ними существуют также и те “неудачливые” компании, разработки которых устаиваются сильно заниженных рейтингов и соответствующих статей.

Games Domain (<http://gamesdomain.co.uk/index.html>)

Сеть серверов Games Domain разбросана по всему миру. Имеется и зеркало в России — <http://gamesdomain.ru/>. Достоинства: охвачены практически все связанные с играми темы, регулярное появление новой и эксклюзивной информации, огромный раздел с игровыми FAQ, удобная система скачивания демонстрационных версий. Последняя предлагает на выбор сразу несколько FTP-сайтов. Увы, на российский сервер демо-версии, как правило, вовремя не выкладываются, так что пытаться качать с него я не советую. Качество preview/review здесь чуть слабее, чем у описанных выше собратьев. Зато практикуются повторные обзоры Second Look, которые пишутся после того, как игра прошла “обкатку”, а также встречаются весьма любопытные аналитические статьи.



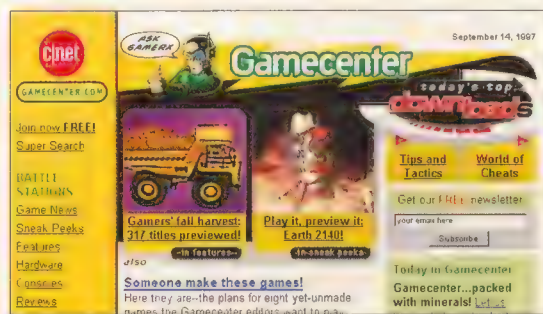
Online Gaming Review (<http://www.ogr.com/>)

Сайт с ярко выраженной индивидуальностью, не столько в графическом плане, сколько в содержании материалов. Здесь работает отличная команда обозревателей и аналитиков. Особенно интересны большие статьи, написанные по актуальным игровым темам. Раздел Columns содержит колонки, посвященные основным игровым жанрам. Одно из самых интересных направлений деятельности сервера — интервью (<http://www.ogr.com/specials.html>). Не менее важна и страница с информацией, связанной со сроками выхода игр (http://www.ogr.com/release_dates.html).



Gamecenter (<http://www.gamecenter.com/?cnet.red>)

Этот сервер ни в чем не уступит ни одному из предыдущих. Впечатляет ежедневный объем материалов, которые на нем появляются. По объему и глубине проработки аналитических статей Gamecenter можно присудить первое место. Следующий несомненный плюс — новости. Мимо этой команды не проходит ни одно мало-мальски значимое



событие. Например, выставка ЕЗ получила здесь практически полное онлайн-освещение. Советую заглянуть и в раздел Tips and Tactics (<http://www.gamecenter.com/Tips/contents.html>), аналогичного которому я не встречал. В настоящее время здесь содержатся систематизированные ценные советы примерно по 250 играм.



Еще несколько адресов, которые стоит посетить:

- All About Games (<http://www.allaboutgames.com/masterindex>).
- Gamesmania (<http://www.gamesmania.com/cgi-bin/default.exe?english/>).
- Escape (<http://www.eXscape.com/>).
- GameSlice (<http://www.gameslice.com/welcome.html>).
- GamePen (<http://www.gamepen.com/pc/>).
- MeccaWorld (<http://meccaworld.com/gamesdb/>).
- Game Revolution (<http://www.game-revolution.com/>).
- Elite Games.com (<http://www.elitegames.com/>).

Jojo's Top 100

На самом деле его зовут Jurgen Apello (pcgames@worldcharts.nl). Благодаря этому человеку мы имеем возможность из номера в номер предлагать твоему вниманию Internet Top 100. Не так давно этот чарт стал эксклюзивной публикацией упомянутого выше Games Domain. Найти его можно по адресу <http://www.worldcharts.nl/>. Там же находится кнопка Vote!, нажав которую, ты попадешь на страничку голосования. Проголосовав за любимую игру, ты также можешь оставить свой E-mail, куда с завидным постоянством будут поступать очередные Top 100. Если появится желание узнать, что сетевая публика наиболее часто скачивает — посмотрите Internet Download Top 40 (<http://www.worldcharts.nl/gdl.html>).

Развалы в сети

Для желающих скачать демонстрационные версии игр можно посоветовать следующие специализированные сервера:

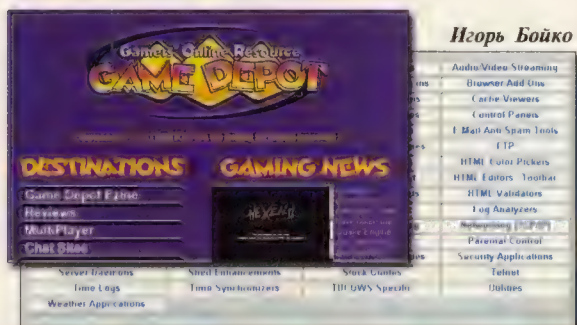
<http://www.gamedemo.com/gamedemo.htm>
<http://www.filefactory.com>

Если же нужно что-нибудь из "софта" для Windows 95 или freeware/shareware, то прежде, чем искать его на локальном радиорынке (:-)), стоит порыться на:

<http://tucows.rinet.ru/pub/tucows/window95.html>
<http://www.windows95.com/apps/netapps.html>

* * *

Вот, пожалуй, и все, если кратко. Учтите только, что приведенные ссылки могут "поплыть" (поменяться), это обычное дело... И вот еще: обнаружите что-нибудь выдающееся — не поленитесь сообщить по E-mail (navigat@aha.ru). Возникнут какие-нибудь вопросы — опять же можете отписать, поможем, коли сможем.



Игорь Бойко

ТЕЛЕКОММУНИКАЦИОННЫЙ СЕРВИС

INTERNET

Mr. Postman

<http://www.aha.ru>

Лицензия Мин. Связи РФ № 6900, 6902

- низкие цены при высоком качестве
- качественные телефонные линии
- модемы стандарта V.34+ (33600)
- поддержка стандарта x2 (56к)
- электронный почтовый ящик
- персональная WWW-страница
- предоставление дискового пространства
- доступ к системе News-конференций
- UNIX-Shell (telnet-доступ).

aha!

Постоянное подключение с использованием

- коммутируемой телефонной линии
- физической некоммутируемой линии
- цифрового канала

специальное
предложение

При подключении на скоростях 64/128 кбит/с по цифровому каналу фирмы "Голден Лайн" - скидка 10% и отсутствие платы за включение

Разные схемы работы:

- повременная (\$1.8/час, скидки до 60%);
- 5\$ в месяц - электронная почта, NEWS и WWW-страница;
- 20\$ в месяц - неограниченный ночной серфинг (2:00 - 9:00);
- 60\$ в месяц - неограниченный персональный доступ.

Виртуальные сервера -

снижение цен на

40%

WWW-сервер (\$30 в месяц)

- 10Mb дискового пространства;
- Услуги виртуального mail-сервера;
- Сервисы перекодировки и счетчик обращений к страницам;
- Стандартные cgi (guestbook, formmail);
- Паролирование разделов WWW-сервера;
- Ведение протокола обращений;
- Нестандартные cgi клиента.

Mail-сервер (\$12 в месяц)

- Переадресация всей почты домена в pop3-ящик dialup-клиента;
- Сервер перекодировки входящей и исходящей почты;
- Сервер сортировки, фильтрации и переадресации входящей почты на сервере.



Zenon N.S.P.

Тел.: (095) 250-4629

Crack It Down! 2

В пятом номере мы попытались, в меру своих познаний, рассказать о методике "кряканья" игр с помощью Disk Editor. Как доказали ваши письма, статья "Crack It Down!" многим пригодилась. Но вместе с тем и вызвала праведное негодование всех тех, кто давно уже освоился со вскрытием файлов-сохраненок и желал бы услышать нечто более оригинальное.

Что ж. Разобравшись с азами произведения издательства над сохраненками, перейдем к вопросу о том, с помощью чего, собственно, подобные изде-

вательства можно производить. Ведь не сошелся же мир клином на несчастном Disk Editor!.. И выразим надежду, что данная статья покажется любопытной уже не одним лишь новичкам шестнадцатичных измывательств, но и бывалым "крякерам" и "читерам".

Начнем с **Cheat 'O Matic** (в дальнейшем — COM), многими прозванной "Game Wizard под Windows" (работает только при наличии пакетов Win32 или DirectX). Как и в случае с Game Wizard (о нем была статья в одном из наших

шую ценность представляют деньги — с ними и повозимся. Список операций, которые потребуется произвести, выглядят следующим образом:

1. Запустите Red Alert.
2. Выберите Multiplayer Game, Skirmish, OK.
3. Подождите, пока не набегит некоторое количество денег, затем ставьте игру на паузу и жмите Ctrl+Esc.
4. Запускайте COM.
5. Выбирайте из списка запущенных программ Red Alert.
6. В нижнем левом углу наберите количество денег и жмите "Search".
7. Заходите в Red Alert, ставьте стройплощадку, электростанцию и — опять же пауза. Запоминайте количество денег, перебирайтесь в COM.
8. В COM снова печатайте количество денег и жмите "Search".
9. Опять заходите в Red Alert и опять же что-нибудь постройте. Запомните количество денег и опять перемещайтесь.
10. Пишите в COM количество денег — и активируйте "Search".
11. Тут вам будет заявлено, что нужный адрес найден, и вам нужно указать то количество денег, которое вам требуется для одержания успешной победы. Придумывайте число, умножьте его на коэффициент собственной жадности, вводите и давите "Set".
12. Заползайте в Red Alert и обрушивайтесь на противника со всей силой несправедливого финансового превосходства.

К серьезным недостаткам COM относится невозможность менять показатели, не являющиеся цифровыми (скажем, показатель жизни юнита в Red Alert). Если же не требовать от жизни слишком многого, то данная программа является наиболее рекомендуемой из приводимого списка. Нечто из области "дешево и сердито".

Hex Workshop (в дальнейшем — HW) — качественный шестнадцатичный редактор под Windows. Никаких принципиальных отличий от Disk Editor он не несет. И коли Disk Editor вы уж худо-бедно освоили, то справиться с данным кодоманятелем вам труда не составит. Существенным преимуществом над Disk Editor в HW является наличие функции замены Replace, что в некоторых случаях значительно ускоряет про-

Шестнадцатичное счисление

Ученые — свет,
а неученых — тьма!..

Как правило, многие люди не хотят и боятся взламывать игры лишь потому, что не знают шестнадцатичного счисления. Следуя многочисленным просьбам, мы публикуем его основы. Исключительно для тех, кому это нужно.

Итак. В шестнадцатичном счислении используется 16 цифр: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, A, B, C, D, E, F. Пусть вас не смущают буквенные значения, в данном случае они также являются цифрами; иначе говоря, A — это 10, B — 11, C — 12, D — 13, E — 14, а F — 15.

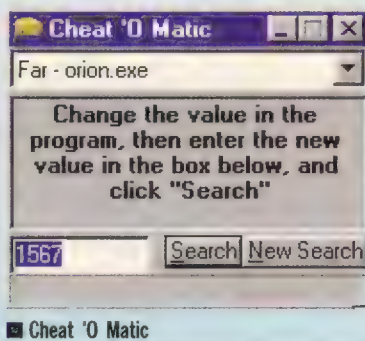
Взяв для примера десятичное число 8475, разложим его как $8 \cdot 10^3 + 4 \cdot 10^2 + 7 \cdot 10^1 + 5 \cdot 10^0$. Методика ясна? Аналогичную операцию можно проделать и с шестнадцатичным числом. Возьмем для примера число 4AF7. Оно раскладывается как

$4 \cdot 16^3 + A \cdot 16^2 + F \cdot 16^1 + 7 \cdot 16^0 = 4 \cdot 16^3 + 10 \cdot 16^2 + 15 \cdot 16^1 + 7 \cdot 16^0$.

При помощи обыкновенного калькулятора можно убедиться, что шестнадцатичное число 4AF7 есть не что иное, как десятичное 19191.

С переводом из шестнадцатичного в десятичное счисление разобрались. Но ведь нам надо как раз наоборот — из десятичного в шестнадцатичное. Тут все гораздо мутнее.

С самого начала надо выяснить, из скольких цифр будет состоять шестнадцатичное число. Для начала определим, в каком промежутке стоит число. Промежутки такие: 0, 16^0 , 16^1 , 16^2 , 16^3 . То есть если число состоит в промежутке от 0 до 15 — это одна цифра, от 16 до 255 — две цифры, от 256 до 4096 — три цифры и т.д.

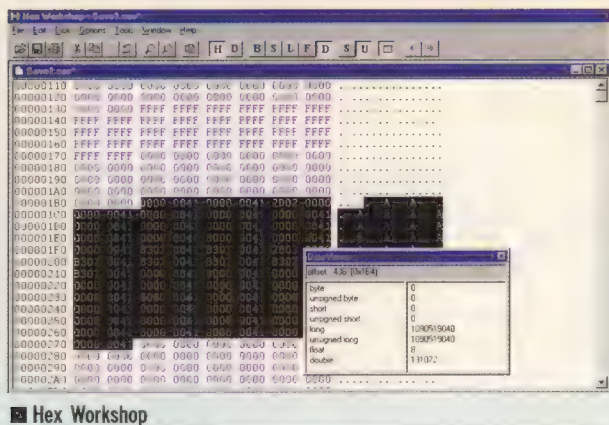


прежних номеров), в данном случае речи о шестнадцатичном редактировании и не идет. COM — простейшее и мощнейшее средство для тех, кто не хочет подолгу копаться в кодах. Хотя и, надо признать, по спектру возможностей рассматриваемая программка значительно уступает Game Wizard.

С помощью COM можно нарастить себе финансовое состояние в real-time стратегии; можно и набрать кучу ресурсов, которую при всем желании не удастся истратить за одну миссию. Другое характерное применение COM — амуниция в 3D action играх (на случай, если у вас нет соответствующих cheats).

Принцип использования программы таков. Запускаете игру. Запоминаете количество патронов (денег, ресурсов, пр.). Не выходя из игры, запускаете COM и прописываете запомненное число. Возвращаетесь в игру. Как только число изменится, запоминаете его новое значение и вновь прописываете его в COM. Повторяете данную операцию до тех пор, пока программа не сообщит, что адрес найден, и не попросит вас указать то количество патронов (денег, ресурсов, пр.), которое вам бы хотелось получить. Набираете число — и элементарное волшебство свершилось.

Попробуем поэкспериментировать на примере Red Alert. Здесь наиболь-



Hex Workshop

цесс обрабатывания сохраненки.

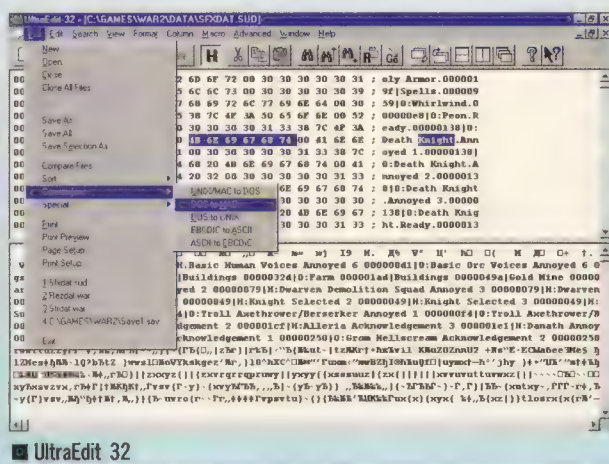
Взламываются игры с помощью HW без особых трудностей. Напишем в общих чертах процесс "кряканья".

Запоминаете количество денег (патронов, ресурсов, пр.), сохраняете игру, переводите запомненное число в шестнадцатичный формат. Ищите это число (шестнадцатичное) с помощью HW и заменяете его на желаемое (думается, желаемое окажется гораздо больше существующего). Вот, собственно, и все.

HW на сегодняшний день является наиболее популярным из орудий шестнадцатичного взлома. Что касается Disk Editor, то он уступает даже и Shareware версии данной полезной программки.

UltraEdit 32

(в дальнейшем — UE32) — универсальный редактор под Windows, представляющий собою смесь текстового редактора и шестнадцатичного. В UE32 можно редактировать не только сохра-



UltraEdit 32

После того, как количество шифр определено, делим десятичное число на 16 в степени числа шифр шестнадцатичного числа минус один. То есть, если число 15574, то шифр в шестнадцатичном эквиваленте будет 4 (так как оно стоит в промежутке между 4096 и 65535). Значит, делим это число на 16^3 — получается 3.802246... Запоминаем целую часть получившегося (3) и обываем его, например, "число А". Далее из начального десятичного числа вычитаем произведение числа А на 16^3 : $15574 - 3 \cdot 16^3 = 3286$.

Запоминаем результат как "число Б1". Делим это число на 16^2 и целую часть запоминаем как "число Б": $3286 / 256 = 12.835937$.

Из "числа Б1" вычитаем произведение "числа Б" на 16^2 и получившееся запоминаем как "число В1": $3286 - 12 \cdot 16^2 = 214$.

Делим "число В1" на 16 и целую часть запоминаем как "число В": $214 / 16 = 13.375$.

Из "числа В1" вычитаем произведение "числа В" на 16 и результат запоминаем как "число Г": $214 - 13 \cdot 16 = 6$.

Трансформация числа подошла к логичному завершению. Осталось собрать полученные числа, перевести их в шестнадцатичный формат: А=3, Б=С, В=D, Г=6. Получаем 3CD6.



3D Stereo Set™

Оборудование Виртуальной Реальности раздвигает границы Вашего монитора. Высококачественное стерео изображение на обычном мониторе теперь доступно и Вам.

Система работает в средах DOS и Windows и поддерживает практически все аналогичные типы устройств (3D MAX, Cybermaxx, i-Glasses..)

Специальная плата "3D Monitor Extender" разработанная фирмой управляет процессом создания стерео изображения автоматически.

Система может работать, как со стандартным проводным шлемом, так и со специальным шлемом управляемым по инфракрасному каналу.

В комплекте поставляются драйвера, различные утилиты и программы для самостоятельного изготовления стерео изображений, а также стерео игры.

Более подробную информацию Вы можете получить

на нашем Internet сайте <http://www.shield.ru> или непосредственно в фирме "Русский щит"



Фирма "Русский щит" Торговый зал: ул.Октябрьская д.1
Телефон: +7 (095) 174-2408, +7 (095) 174-2428
Факс: 170-9023 E-Mail: shield@glasnet.ru
Internet site: <http://www.shield.ru>

ZAR
Madspace
от Maddox Games
ДЕМО ВЕРСИИ БЕСПЛАТНО

Чтобы закрепить познания, можете помучиться над числом 958936. Его решение таково:

1. $65536 < 958936 < 1048576$: 5 цифр;
2. $958936/65536=14.632202$:...A=14;
3. $958936-14*65536=41432$: A=41432;
4. $41432/4096=10.115234$:...B=10;
5. $41432-10*4096=472$: B=472;
6. $472/256=1.84375$: B=1;
7. $472-1*256=216$: B=216;
8. $216/16=13.5$: C=13;
9. $216-13*16=8$: D=8;
10. ABB1D=EA1D8.

Вот, собственно, вы и освоили принцип перевода шестнадцатичных чисел в десятичные и наоборот. Но мы работаем с компьютером, а он записывает свои числа в файлы не так, как это свойственно людям. И здесь мы с вами наконец-таки возвращаемся к тематике взлома.

Шестнадцатичное число в файлах разбирается по две цифры и записывается в обратном порядке. Например, число 1C3A записывается как 5A 1C, а 6B7 как B7 06. Откуда взялся ноль в последнем числе? Для симметрии :-)). А если серьезно, то число можно написать как 0006B7, его значение от этой манипуляции никак не изменится. При его разбивке образуются пары 00 06 B7. И, как видите, в обратном порядке оно выглядит как B7 06 00. Два нуля можно опустить. Как следствие, когда ищите число в файле, разбивайте его на пары и записывайте в обратном порядке.

Alrick

ненки, но и текстовые файлы. Как следствие, данный редактор, в сущности, позволяет поменять все текстовые сообщения в игре (если, конечно, они не являются вмонтированными в графические изображения).

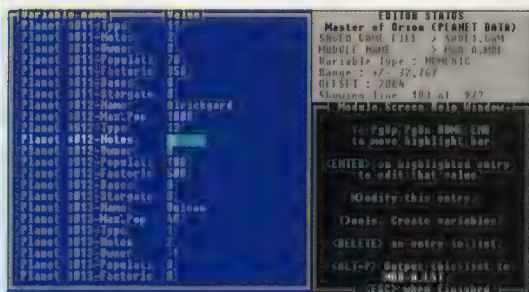
В UE32 есть ряд полезных функций: возможность создавать макрокоманды, конвертировать файлы с Macintosh и так далее. Перечислять всего не будем, дабы вы не заскучали, и ограничимся общением.

И, обобщая, выскажемся в таком ключе: UE32 — мощнейший редактор, который может с успехом заменить и Hex Workshop, и WordPad вместе взятые. Однако на его освоение потребуется изрядное количество времени.

Адреса в Сети

1. Cheat 'O Matic
Адрес homepage: <http://www.geocities.com/TimesSquare/Dungeon/5633/>
2. Hex Workshop
Адрес homepage: <http://www.bpssoft.com/>
3. UltraEdit 32
Адрес homepage: <http://www.idmcomp.com/index.html>
4. Universal Game Editor
Адрес homepage: <http://www.ici.net/customers/overkill/overkill.htm>
5. Universal Hint System
Адрес homepage: <http://www.uhs-hints.com/>

Universal Game Editor (в дальнейшем — UGE) совершенно не оправдывает своего названия, так как, при всех своих достоинствах, универсальным ну никак не является. Его можно охарактеризовать как сборник cracks для определенного набора игр.



■ Universal Game Editor

Например, с помощью UGE вы хотите помудрствовать лукаво над Master of Orion (MoO). Отлично — для начала заберитесь в MoO и сохраните игру, потом выйдите и активируйте UGE. С левой стороны экрана появится список игрушек, доступных для взлома, с правой стороны — список управляющих клавиш.

Наведите стрелку на MoO и нажимайте <M>. Вам предложат напечатать название игры самому — это совершенно необязательно, не мучьте клавиатуру и жмите <Enter>. Но вас так просто не оставят в покое: теперь надобно указать файл, в котором находятся инструкции по взлому игры. И опять же — оставьте все без изменений. И последнее возвращение к вашей персоне — назвать файл сохраненной игры. Здесь уже потребуются приложить некоторый минимум усилий. Заходите в директорию игры и указывайте файл. Жмите <Enter>. Выберите то, что хотите изменить, и — флаг вам в руки.

Вы наметились помучить некую игру, которой не оказалось в списке? Ладно, UGE позволяет создавать свой собственный файл инструкций (клавиша <T>). Но с условием, что вы хорошо разбираетесь в методике взлома.

Вообще же, новые файлы инструкций периодически объявляются на Интернет. Чтобы добавить скачанную инструкцию в список, нажмите <A>, напи-

шите название игры, укажите файл инструкций и файл сохраненной игры.

Надо сказать, что данный редактор нас порадовал. Во-первых, прост в обращении (если не создавать собственных инструкций). Во-вторых, очень много игр, которые включены в список.

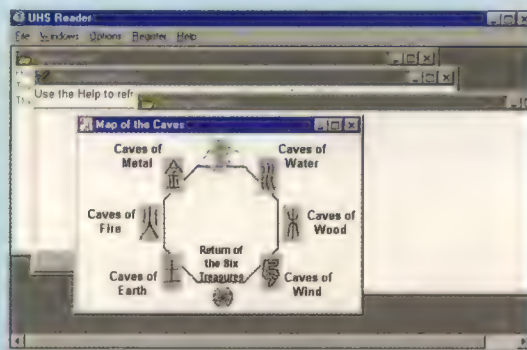
В-третьих — взламывается в игре практически все, что только может быть взломано. Работает под DOS.

Universal Hint System

(в дальнейшем — UHS) — отличная находка для квестеров и ролевигов. Причем включение ее в наш обзор является достаточно самонадеянным шагом, так как ни с каким взломом она не связана.

Как и следует из названия, это — набор подсказок, причем по конкретным играм, которые включены в базу данных UHS.

Если вы не знаете, что делать на каком-либо этапе игры, то можете прочесть подсказку только по этому этапу, не заглядывая вперед. Крайне положительная возможность, не находите? Вы



■ Universal Hint System

узнаете, что делать дальше, не лишая себя при этом удовольствия поломать голову над следующими паззлами.

UHS проста в обращении. Вот вы застряли, и дальнейшее прохождение игры стало в высшей степени проблематичным. Вызываєте UHS, загружаете файл с подсказками и читаете то, что вам надо. Все! Что касается файлов с подсказками, то базу данных можно пополнять через Интернет. Работает UHS под Windows.

Существуют и другие средства кракнания-читинга, помимо названных. Однако данные пять представляются наиболее выдающимися, как по возможностям, так и по удобности в работе и простоте в освоении.

Alrick

КАКОЙ СТАРЫЙ И НОВЫЙ
 РУССКИЙ АДВОКАТ ПОЛИТИК БАНКИ
 РБРОКЕР БУХГАЛТЕР ВНЕСМЕН ВИЗА
 ЖИСТ ГЕОЛОГ СТАТ ДИРЕКТОР
 ЖУРНАЛИСТ СМЕНА КОТОРА
 Я ЛЮБИТ ТВОЕ И ПОДРУГ
 Е И НЖЕНЕР МЕНЕДЖЕР МАТЕМАТИК ОТП
 РЫСК БОГАТЫХ РОДИТЕЛЕЙ КОТОРЫЙ Л
 ЮБИТ ПОПУТИВШКОЛУ ИГРАТЬ В РАЗНЫ
 Е ИГРЫ ПРОДЬЮСЕР ПРОГРАМИСТ ПОЭТР
 Е ДАКТОР КОТОРОМУ БЕЗНОТБУКА НИКА
 КНЕЛЬЗЯ ШАХМАТИСТ ХАКЕР ЮЗЕР
 НЕ ЛЮБИТ БЫСТРОЙ ЕЗДЫ?



НОУТБУК ДЛЯ
 РОССИЙСКИХ ДОРОГ

ПОРТАТИВНЫЕ
 МУЛЬТИМЕДИА —

КОМПЬЮТЕРЫ RoverBook

на базе процессоров Intel Pentium® с технологией MMX™



МОСКВА:

Компьютерные центры DVM:

(095) 269-22-11, 742-38-36,

755-77-31, 929-34-38

Белый Ветер: (095) 928-73-94

Респект: (095) 165-53-74

Виком: (095) 157-57-11

Нобэл: (095) 923-25-30

Партия: (095) 742-50-00

Нильс: (095) 280-86-39

Дека: (095) 265-64-46

Санкт-Петербург

Хабаровск

Н.Новгород

Екатеринбург

Ростов-на-Дону

Чебоксары

Красноярск

Новосибирск

Минск

Самара

Владивосток

Иркутск

(812) 277-5818

(4212) 22-20-14

(8312) 31-78-50

(3432) 65-79-54

(8632) 34-33-55

(8352) 44-80-44

(3912) 21-04-77

(3832) 10-19-17

(0172) 31-84-12

(8462) 43-90-14

(4232) 26-62-62

(3952) 33-23-72



Lands of Lore 2

Guardians of Destiny

Я скажу, даже мать родная
Твоего погнушалась бы вида...
из буддийских сказаний

Жанр:.....RPG / Adventure с элементами action
Издатель:.....Virgin Interactive
Разработчик:.....Westwood Studios
Системные требования:.....Pentium 75, 16 Mb RAM
Поддерживаются:.....процессоры с MMX, при наличии патча — 3Dfx
ОС:.....DOS, Windows 95

Давным-давно древние боги придумали себе развлечение: творить миры и, не вмешиваясь, наблюдать, что в них происходит. Принцип невмешательства составлял саму соль развлечения. Понять это можно, представив, как скучна жизнь всемогущего божества, без ведома которого не упадет ни единый волосок, и так далее... Короче говоря, сотворенный мир становился, на радость богам, чем-то вроде неуправляемого тотализатора.

Злобный бог Белиал, которому наскучило пассивное наблюдение, решил ввести в божественную игрушку "элемент интерактивности" и, взяв под контроль расу дракоидов, начал войну за мировое господство. Вежливые боги упраскивали своего коллегу остановить кровавое развлечение, но все без толку. В конце концов добрый бог Драракль не выдержал, вступил в войну с Белиалом и стал вторым нарушителем принципа невмешательства.

Боги возмутились и приговорили Белиала к смерти, а Драракля — к приведению приговора в действие. Белиал, предвидя свою неминуемую гибель, создал особое существо, которое, накопив достаточно магической энергии, должно было вернуть его к жизни. Следить за готовящимся возрождением Белиала остался отверженный другими богами Драракль.

Прошло много тысяч лет, и Белиал почти готов возродиться, а Драракль — встретить его с распростертыми объятиями.

Дурная наследственность

Ваш герой, молодой человек по имени Лютер, есть ни кто иной, как сын ведьмы Скооши — главной злодейки, которую вы так удачно победили в первой серии Lands of Lore: The Throne of Chaos.

В наследство от мамы Лютеру досталась способность превращаться в различных существ. Да вот беда, дар сей оказался неконтролируемым и в таком внезапно проявляющемся виде больше смахивает на проклятие. Кроме того, после поражения мамочки, король Ричард взял в плен сына и на всякий случай заключил его в тюрьму. К счастью, Лютеру удалось бежать. Куда направиться? Конечно, к Драраклю. Он-то все знает и наверняка посоветует, как избавиться от неуправляемых и неудобных превращений — то в трехметровое чудовище, то в хилую ящерку.

Только вот беда, бога-советчика интересует вовсе не исправление лютерова уродства, а спасение мира. Изменение формы — это, оказывается, тоже древняя магия, и Белиалу она необходима, чтобы возродиться, а Драраклю — чтобы этому помешать. А Лютер... Ну, кто его станет спрашивать!

Обидно? Вы бы такого не потерпели? Что ж, вам и мышку в руки.

Я скажу, даже мать родная...

Первоначально вторая Lands of Lore 2 задумывалась как интерактивный видеофильм (с участием игрока, разумеется). От всех этих давних планов игра унаследовала больше четырех часов видеовставок и пассивно-наблюдательский стиль общения с персонажами.

Однако ветер в игровом сообществе переменился, и в моду вошли трехмерные движки, дающие возможность бегать по неровным полигонным полам, поворачиваться хоть на 360 градусов, следовать за



■ Мудрый Драракль — "добрый" бог-советчик. Пока вы играете по его указке, он на вашей стороне

изгибами текстурированных стен, воевать под открытым небом, смотреть под ноги, приседать и прыгать.

Именно такой движок и должен был быть, по некоторой информации, использован в Lands of Lore 2. Вид от первого лица, полигонные монстры, интерьеры и пейзажи, спрайтовые объекты и всевозможные видеозффекты — анимация срабатывающих заклинаний и блики динамического освещения...

Как оно произошло в действительности? Безусловно, игра происходит в перспективе от первого лица, и персонаж обладает некоторой свободой перемещения в 3D пространстве (далеко не Quake, но все же). Графика — очень детализированная и в меру привлекательная, хотя разрешение 640x480 (или 640x400) и палитру на 256 цветов никак нельзя считать большим достижением. Но вот что касается полигонов...

Спрайты. Уродливые спрайты с пикселями двадцать на двадцать — такими перед вами предстают все монстры в игре. Добавь сюда элементы полноэкранного видео и промежуточные сюжетные фрагменты, плюс неподвижные заставки на манер книжных иллюстраций, и вы получите странный коктейль, который сначала вызывает разве что удивление.

Между прочим, объемность миру игры придает даже не графика (куда ей, убогой!), а звуковое сопровождение: все шумы слышны именно оттуда, откуда положено,



■ Замок Глэдстоун, хорошо знакомый нам по первой LOL. На этот раз мы видим его 3D версию



■ Головоломки с передвижением ящиков и бочек по экрану — один из самых неудобных элементов в игре. Сооружение этой простейшей лестницы заняло минут десять

Review/Lands of Lore 2

Resident Evil

Пуля, просвистевшая на дюйм от цели,
так же бесполезна, как та, что не
вылетала из дула.

Ф.Күпер

ракетницю.

Про 3Dfx и вообще за жизнь

Безусловно, 3D ускоритель сказал свое веское слово — персонажи в игре выглядят весьма впечатляюще. Однако так ли обязательно было требовать его наличия? На дворе 1997 год, и мы вправе ожидать беззупречно выполненных фонов (все, что не просчитывается в реальном времени, должно выглядеть красиво!). Вместо этого глазу открывается ужасающее зрелище: все задние планы сделаны в VGA разрешении! Гигантские по нынешним временам пикселя сводят все на нет. В связи с этим становится вообще непонятна роль акселератора — неужто нельзя было обойтись обычными средствами? Ведь все задние планы — статичны!

Таким образом, Resident Evil наглядно иллюстрирует следующую нарастающую тенденцию: если ранее игры без 3Dfx выглядели более чем неплохо, а с ним — просто великолепно, то теперь, с акселератором, они выглядят просто неплохо, а без него вообще не идут. Или идут, но представляют собой весьма жалкое зрелище (как, например, Excalibur 2555 A.D.). Выходит, акселератор необходим как средство облегчения работы дизайнеров/программистов, и без него — никак?

SLY

Жанр:3D adventure
Издатель:Virgin Interactive
Разработчик:Capcom Entertainment
Системные требования:Pentium 120, 16Mb RAM, 3Dfx
ОС:Windows 95

Успех многосерийной игры Alone in The Dark побудил разработчиков сконцентрировать свои усилия на жанре 3D adventure. Результатом стало целое поколение игр, объединенных простой идеей — играющий перемещается по комплексу замкнутых на себя помещений и разгадывает различные головоломки. Неизменные атрибуты таких игр — ночь, мрачные интерьеры и тайны с мистическим окрасом.



■ Прекрасно сделанные персонажи — и не очень хорошие фоны

Подвиг разведчика

Ирра Resident Evil была издана для Nintendo 64 и совсем недавно переведена на PC. Достаточно одного взгляда, чтобы увидеть жанровые "корни" Resident Evil. Знакомая история о заброшенном доме, населенном зомби и прочей хорошо известной нечистью. Совершенно случайно в этот дом попадает троица "прожженных" командос. Очувтившись внутри, двое из них совершают роковую ошибку — посылают вас в разведку. Одного. Ознакомившись с ситуацией, вы возвращаетесь и обнаруживаете, что ваши друзья таинственно исчезли [видимо, они не смотрели фильмы ужасов...].

Вам предлагается утвердить кандидатуру оставшегося исследователя заброшенной недвижимости. Им могут быть Chris Redfield — крепко сбитый парень, хорошо обращающийся с любым оружием, либо Jill Valentine — несмотря на хрупкий вид, девушка знает фору любому морпеху.

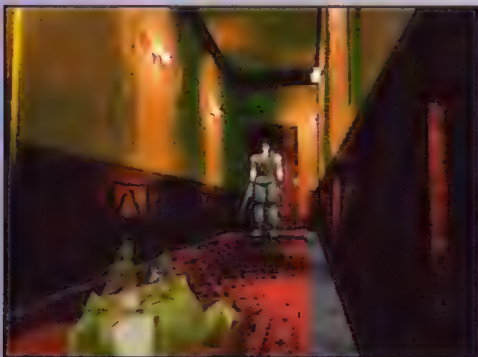
Дорожное наследие

Приставочное прошлое Resident Evil буквально режет глаз. Это выражается, во-первых, в крайне неудобном управлении. Во-вторых — подчеркнутая аркадность всего происходящего. Вам придется в обязанность косить толпыца монстров да вовремя пополнять боезапас. Предметы, напоминающие о квестах — ключи, медальоны и пр. встречаются крайне редко. В третьих — крайне неудобная система сохранения. Засейвить игру вы можете только в тех случаях, когда находитесь в определенных помещениях игровой обстановки (скажем, около пишущей машинки в прихожей), да и то — не более трех раз в каждом. Вероятно, владельцы приставок рады уже самой возможности записать игру, но нам эта система непривычна и чужда.

Хорошо хоть монстры не подкачали и ведут себя достаточно экстравагантно. Например, если вы подпустите к себе зомби, то они пытаются присосаться к вашей шейной артерии. А мирно лежавшие до поры до времени трупы хватают вас за ноги и вкушают вашей плоти. Как бы "убитые" зомби снова поднимаются на ноги, зато очень здорово горят, если использовать огнемёт или



■ Горящий, как новогодняя елка, зомби, — неплохой элемент игры



■ Куда же ты, с голыми руками на базуку...

Crack It Down!

Если игра вам показалась чересчур сложной — попробуйте как следует вооружиться. Для этого выполните следующие действия: 1) Поднимите в начале игры пистолет, оставленный Jill (если вы играете за девушку — пистолет у вас есть сразу); 2) Сохранитесь у печатной машинки и выйдите из игры. Откройте в любом шестнадцатиричном редакторе файл **SAVEDAT1.DAT** (вместо 1 подставьте номер слота, в который вы сохранились); 3) Переидите на шестнадцатиричное смещение **320**; 4) Начав с него, найдите цифры **02 0F** — эти цифры обозначают пистолет у вас в кармане. Первая из них — это вид оружия. Можете изменить ее на: **03** — винтовка, **04** — кольт, **06** — огнемёт, **07** — базука, **0A** — ракетная установка. Вторая цифра — это количество патронов. Ее меняйте на **FF**.

Игровой интерес

Графика

Звук и музыка

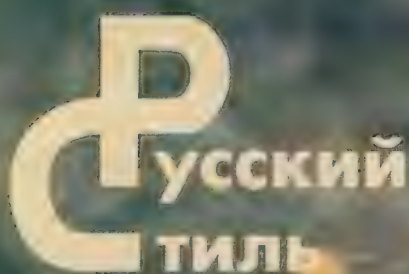
Ценность для жанра

Мнение автора

Общий рейтинг

5.6

Время освоения: от 0 до 0.5 часа
Знание английского: не требуется



Наш адрес: Москва, м. Алексеевская,
Звездный б-р, д. 21, офис 526.
Телефоны: 215-5701 215-2775 215-2057.
E-mail: rsprog@dol.ru www.russtyle.ru

Путешествие в загадочную страну игр.

Лучшие Игры

Carnageddon	\$48
Dungeon Keeper	\$33
Neverhood	\$55
Megarace 2	\$35
и многие другие...	
ЧИТАТЕЛИ «НАВИГАТОРА ИГРОВОГО МИРА» на первую скидку 3%	

Компьютеры

на системных платах ASUSTeK

Pentium® processor 150/8 EDO RAM/HDD 1.3/1 Video MB PCI	\$513
Pentium® processor 166/8 EDO RAM/HDD 1.3/1 Video MB PCI	\$565
Pentium® processor 166 MMX™/8 EDO RAM/HDD 1.3/1 Video MB PCI	\$571
Pentium® processor 200/8 EDO RAM/HDD 1.3/1 Video MB PCI	\$614
Pentium® processor 200MMX™/8 EDO RAM/HDD 1.3/1 Video MB PCI	\$639
Pentium® processor 233MMX™/8 EDO RAM/HDD 1.3/1 Video MB PCI	\$640

Мониторы

Hitachi 15" SuperScan Pro 500	\$299
Hitachi 17" CM520E	\$540
Hitachi 17" CM511E	\$669
Hitachi 21" CM302E	\$1599
Nokia 15" 442Xi	\$430
Nokia 15" 442Xi	\$450
Nokia 17" 447Xi	\$995
ViewSonic 15" E655	\$305
ViewSonic 15" GS	\$340
ViewSonic 17" 17PS	\$690
ViewSonic 17" 17GA	\$640
ViewSonic 17" 17GS	\$605

Широкий выбор комплектующих
системные платы, процессоры,
видеоплаты, жесткие диски,
накопители lotega, мультимедиа,
модемы, сетевое оборудование.

Shadows of the Empire

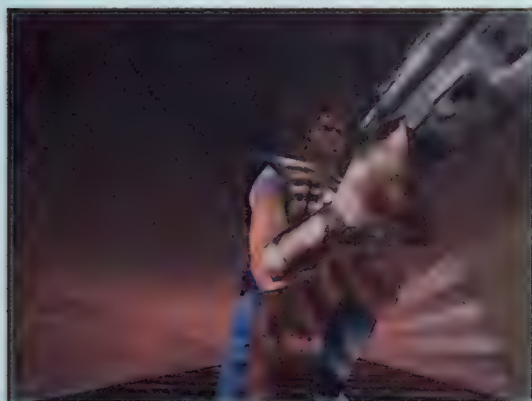
Жанр:3D аркада/action
Издатель:LucasArts
Разработчик:LucasArts
Системные требования:Pentium 100, 16 Mb RAM, 3D-ускоритель
Рекомендуется:Pentium 133, 32 Mb RAM, 3Dfx Voodoo или Riva 128
ОС:Windows 95



■ Моторалли по разрушенному городу



■ Эффектность взрывов и проработанность всех графических деталей в Shadows потрясает



■ Даш Рендар, независимый торговец, волею судеб оказавшийся хранителем Джедая

Конец 70-х годов. В кинематографической среде происходит взрыв, вызывающий цепную реакцию в среде культурной. Разразился, полыхнул сериал Джорджа Лукаса Star Wars — “Звездные Войны”. В мире нет человека, который бы не смотрел эту трилогию. Или, в крайнем случае, не слышал о ней. Мы с восторгом следили за приключениями Рыцаря Джедай и злыми кознями неразлучной пары — Императора Палпатина и Дарт Вейдера (он же Лорд Сита).

А с развитием игровой индустрии “Звездные войны” перекочевали на экраны телевизоров (коли речь шла о TV-приставках и игровых автоматах) и мониторов. Игры различных жанров, так или иначе относящиеся к космической трилогии, появились на всех игровых платформах без исключения. Если не брать во внимание игры для приставок, то даже список игр для PC окажется более чем внушительным: X-Wing, TIE Fighter, X-Wing vs. TIE Fighter, Dark Forces и Jedi Knight, Rebel Assault 1/2, Super Star Wars, Yoda Stories... Не на последнем месте среди них оказывается и недавно вышедший 3Dfx-хит Shadows of the Empire.

Изначально игра вышла для платформы Nintendo 64, но по неким причинам особой популярностью на ней не пользовалась. Совсем недавно Shadows была перенесена на PC, и 3D-ускорители буквально вдохнули в нее вторую жизнь.

Разрубить узел топором

Сюжет Shadows являет со-

У вас должны быть только такие враги, которых ненавидите, а не такие, которых презираете. Вы должны гордиться своим врагом: тогда успехи вашего врага будут и вашими успехами.

Фридрих Ницше

бою побочное ответвление от основной линии Star Wars и находится во временном интервале между второй и третьей сериями саги. Вы — независимый капитан-торговец, Даш Рендар, нанятый Принцессой Леей. Ваша задача — охранять молодого Джедая. Дело в том, что Люк Скайуокер оказался в щекотливой ситуации. Сам Лорд Сита следит за Джедаем, желая предложить ему Темную Сторону Силы.

Об этом становится известно некоторым придворным. Один из них, Принц Ксизор, решает спасти Вселенную от опасности столкновения Сил. Благородно, конечно, но странными методами пользуется Принц. Он собирает целую армию наймитов с целью убить Люка Скайуокера. Нет человека — нет проблемы. Люк не может контролировать две опасности одновременно, от вас требуется взять на себя угрозу со стороны Принца Ксизора. Интересно, где в это время находился “друг семьи”, и по совместительству “храбрый капитан” Х. Соло...

Виртуальный киногерой

Для прохождения вам предлагается 10 уровней, выполненных в четырех различных аркадных стилях. Объединены они, помимо хлипкой сюжетной линии, тем лишь, что игра стала полностью трехмерной, хотя суть большинства миссий не изменилась со времен Rebel Assault.

От упрощенного космосимулятора до 3D action — все создает впечатление погружения в фильм. Например, уже на первом уровне игры вам предстоит полетать над заснеженными полями холодной планеты, отбивая нападение имперских ходячих танков Walker. В фильме пилоты кораблей повстанцев обматывали ноги роботов металлическими тросами, после чего те с металлическим скрежетом рушились оземь. Нечто подобное вам предстоит и в игре. С той лишь разницей, что тогда вы были сторонним наблюдателем, нынче же становитесь непосредственным участником.

Другие этапы игры не отстают. Уничтожение имперских TIE истребителей в поле астероидов; (буквально) сногшибательный эпизод с вагонет-



■ Сражение в космосе протекает в чисто аркадном ключе, без претензий на серьезный космический симулятор

ками на огромной планете-свалке; умопомрачительные гонки на воздушных мотоциклах по пустынному городу...

Собственно, 3D action с перспективой то от первого, то от третьего лица и составляет наиболее весомую часть игры. Как и в прочих играх жанра, Даш Рендар обладает полной свободой перемещения. Он может бегать, прыгать, пригибаться, смотреть вверх-вниз, — в общем, все, что положено герою жанра 3D.

Серьезным недостатком режима 3D action являются уровни. Они по-детски элементарны и никак не наводят на мысль о том, что за плечами команды LucasArts находится хотя бы даже Dark Forces. Собственно, по этому поводу возникает подозрение, что дизайнеры на Shadows отдыхали, готовясь ко второй части сериала — Jedi Knight. Единственная отрада — замечательный уровень с каньоном, над которым главному герою предстоит совершить головокружительный перелет с ракетным ранцем за плечами. Аж дух захватывает!

Звездный час 3Dfx

Графика в игре поражает и претендует на то, чтобы счесть Shadows верхом совершенства (во всяком случае, до тех пор, пока не выйдет нечто более совершенное). Потрясающие текстуры, сложные модели объектов, красочные взрывы... И при этом — 30 кадров в се-

кунду.

Мы не будем петь хвалебные оды графическому великолепию игры. Вместо этого мы настоятельно посоветуем вам купить карточку 3Dfx. Сейчас трехмерный ускоритель превращается в насущную необходимость. Shadows of the Empire — раз. Turok: The Dinosaur Hunter — два. Нам приходилось недавно

видеть его полную версию. Мнение после увиденного: графически он превосходит все 3D action'ы, которые существуют сейчас на PC, вместе взятые (см. review в следующем номере).

И даже более того. Создается впечатление, что выход Shadows произвел давно назревавшую революцию 3Dfx. В Москве спустя день после появления игры в продаже все 3Dfx с прилавков как ветром сдуло. И сейчас их покупка является значительной проблемой: их попросту нигде не найти.

Не является ли одно это причиной для покупки 3Dfx? И не является ли одно это показателем графического уровня Shadows?..

Под грохот фанфар

Вы помните великолепные композиции из сериала в исполнении симфонического оркестра? Эти напряженные мелодии, сопровождающие самые захватывающие моменты фильма или торжественным гимном встречающие успехи Повстанческого Союза... Да? В Shadows вы услышите оригинальную музыку из "Звездных Войн". Не MIDI — настоящие саундтреки. И, как следствие, музыкальное оформление тянет на максимальный рейтинг.

Звуковые эффекты музыке, как и следовало ожидать, уступают, но, опять же, выполнены на вполне приемлемом уровне.

Самое важное

Shadows перевернула все направление трехмерных игр, и своим появлением, помимо продвижения 3D ускорителей, подняла еще один интересный вопрос. Ведь, как вы, может быть, слышали, на Nintendo 64 она не особо смотрелась... Мораль проста: PC становится лучшей игровой



■ Один из боссов. Даже лишившись ног, он продолжает бой, норовя зацепить Рендара исходящим из головы лазером



■ Битва с имперскими ходячими танками на ледяной пустыне

платформой, естественно, при наличии аппаратных средств типа 3D ускорителей. И приставки после этого уже не котируются. PC Only & Forever, господа?..

Андрей Шевченко,
Иван Самойлов



■ Разборки с роботехникой и солдатами Империи происходят в режиме 3D action

Игровой интерес	■■■■■■■■■
Графика	■■■■■■■■■
Звук и музыка	■■■■■■■■■
Ценность для жанра	■■■■■■■■■
Мнение автора	■■■■■■■■■
Общий рейтинг	9.0
Время освоения: от 0 до 0.5 часа	
Знание английского: не требуется	

Бородино

Наука побеждать

Жанр: Wargame
Издатель: 1C
Разработчик: 1C
Системные требования: Pentium 75, 16 Mb RAM
ОС: Windows 95

Жанр походовых wargame на гексагональной доске не пользуется в России практически никакой популярностью. А следовательно, освоение этой "ниши" игрового пространства следует начинать "с чего попроще". Должно быть, именно по такому пути пошла компания "1C", совершив воистину подвижнический шаг и выпустив первый (!) российский wargame: "Бородино. Наука побеждать".

Есть поговорка, которую знает всякий. "Первый блин комом" — так она звучит. Применима ли данная поговорка к "Бородино"? Предлагаем разобраться по порядку.

В преддверии битвы

Итак, открываем коробку и первым делом обнаруживаем лаконичную двадцатистраничную инструкцию к игре. Поскольку сухой наукообразный текст инструкции не скрашен никакими скринами (даже черно-белыми), которые давали хотя бы минимальное представление об игре, то откладываем инструкцию в сторону и вставляем CD-ROM. Срабатывает autorun, и перед вами прокручивается полутораминутный анимационный ролик, выполненный в стиле рисованной мультипликации. Ролики навевают воспоминания о советских мультфильмах семидесятых-восьмидесятых годов, а также — обучающе-развивающих играх компании "Никита". Нарисовано вполне приемлемо — но совершенно непонятно, каким образом это согласовывается с бородинским сражением?..

Судите сами. Историческая достоверность сводится к демонстрации атрибутики той эпохи — пушек, сабель, пик, конников и тому подобного. Наполеон представлен ка-

ким-то серым типом в надвинутом на лоб котелке, в котором заподозришь скорее шпика, чем великого полководца и Императора...

Далее — о, приятная неожиданность! — вы оказываетесь прямо в игре. "Бородино" не требует никакой инсталляции — а следовательно, вообще не занимает места на жестком диске. Правда, платой за это является желательность восьмикоростного CD-ROM дисководов.

Экскурс в историю

Прежде, чем окунуться в гущу сражений, полезно для начала взглянуть на какой-нибудь tutorial или энциклопедию, которые являются неотъемлемой частью абсолютного большинства wargame. В инструкции говорится о справочнике, "в котором Вы можете увидеть полноэкранные изображения знамен и униформ солдат и офицеров времен 1812 года." Что же, посмотрим.

М-да... изображения знамен еще могут претендовать на соответствие историческим реалиям, чего не скажешь о прочих "персонажах", выполненных в жанре лубочных рисунков.

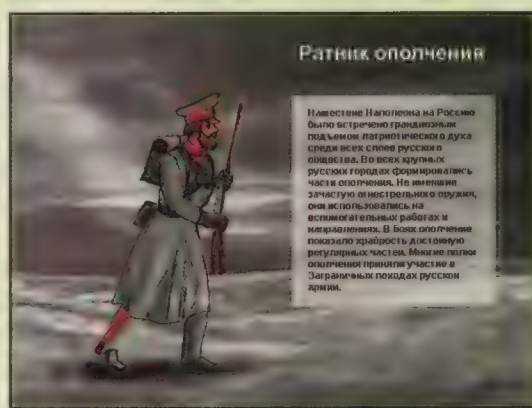
Особенно умиляют сопровождающие их тексты. Так, например, в заметке "Пехотные генералы" мы читаем: "Многие

От великого до смешного один шаг.
 Наполеон во время бегства из России

пехотные генералы прославились в войне 1812 года. Все они показали высокий уровень тактико-стратегической подготовки, который позволил им нанести Наполеону самое крупное поражение в его карьере." И на этом все.

Нет, мы не являемся историками, а также и специалистами по войне 1812 года. Но даже тех знаний, которые были почерпнуты из "Войны и мира" Льва Толстого, с избытком хватает, чтобы после прочтения этих строк начать исторически хохотать. Похоже, что исторический реализм в "Бородино" отсутствует как таковой.

И залпы тысячи орудий...



■ Вот такие "Веселые Картинки" призваны заменить собой help, tutorial, военную энциклопедию и исторические справки

Но пора бы, собственно, обратиться к самой игре.

Вам предлагается набор из 21 миссии, каждую из которых можно играть за любую из сторон. В краткой анимации, выполненной все в том же карикатурно-мультипликационном ключе, вам объяснят цель миссии, которая всегда заключается в том, чтобы за отведенное время (обычно — не более десяти ходов) захватить или удержать определенные позиции, отмеченные на карте специальными значками с изображениями орла. (Анимация всегда одна и та же: меняются лишь приказы, отдаваемые Кутузовым или Наполеоном.)

В распоряжении каждой из сторон имеются юниты трех типов: 1) артиллерия, эффективно поражающая врага на расстоянии, но уязвимая в ближнем бою, 2) кавалерия, способная совершать молниеносные рейды и 3) царица полей — пехота, составляющая костяк любой армии.

Боевые характеристики всех отрядов сведены к четырем показателям: сила в рукопашной схватке, плотность ведения огня, дальность выстрела и моральный дух.



■ Бородинская битва в интерпретации компаний "1C" и "Talonsoft": лубочный примитивизм против скрупулезной детализации





Исключение из общих правил составляет кавалерия, которая стрелять не научена. Вместо этого у нее присутствует параметр "удар пики".

Присутствие командира на передовой повышает все боевые характеристики. Мораль сказывается на боеспособности войск: отряд с низким уровнем морали может (на время) стать дезорганизованным и перестать подчиняться вашим приказам. Кроме того, деморализованный отряд защищается лишь в полсилы. Учитывается и такой фактор, как усталость: при повторном отражении атаки за один и тот же ход отряд обороняется похуже. Принимаются во внимание и защитные свойства местности (редут, город, деревня, лес, кустарник, холм, овраг, склоны рек), как при ведении рукопашного боя, так и при стрельбе. Если же атакующий отряд ударяет с тыла, то сила его удваивается.

В целом, игровой процесс сильно упрощен и не дотягивает до стандартов, установленных компанией Talonsoft, ставшей лидером на американском рынке wargame'ов. (Кстати, одно из последних их произведений, Battleground 6: Napoleon in Russia, эксплуатирует ту же тематику).

С другой стороны, игровая механика "Бородино" достаточно развита и сбалансирована, чтобы верно схватывать суть тактики боевых действий той эпохи. Несомненное преимущество такого упрощенного подхода — в "Бородино" можно освоиться за каких-то полчаса, причем игра оказывается доступной даже школьникам младших классов.

...слились в протяжный вой

Карта поля боя нарисована в том же лубочном стиле, что и картинки в справочнике, поэтому говорить о точном воспроизведении местности можно лишь с очень большой натяжкой. (Впрочем, скромной пометкой "историческая" снабжены лишь 3 миссии.) Карта не вращается и не масштабируется, так что управление войсками в таких крупномасштабных баталиях, как Бородинская битва, становится достаточно проблематичным. Более того, нет единой сводки всех юнитов, так что ознакомиться с составом своей армии вы можете лишь последовательно переходя от одного отряда к другому.

То, что действительно заслуживает похвалы, так это плавная анимация движений юнитов, которая выглядит вполне правдоподобно. (При желании ее можно сменить на "быструю" анимацию, когда отряд практически мгновенно оказывается в точке назначения.)

Звуковое сопровождение весьма скудное и ограничивается шумом, производимым перемещающимися войсками, да звуками орудийных выстрелов и ружейных залпов.

Wargame в реальном времени?

На коробке красуется интригующий лэйбл "turn based & real time". При ближайшем рассмотрении выясняется, что заявленный режим real-time — это когда ходы выполняются безо всякой очереди (иными словами — хаотический вариант от simultaneous-turn-based mode, примененного в М.А.Х.). Что при этом может получиться в рамках wargame'a, нетрудно догадаться. Впрочем, издатели и сами не тешат никаких иллюзий, объявляя данный режим "пародийным".

Компьютер играет достаточно грамотно (если не принимать во внимание отдельные "бзики", когда он начинает бесцельно перебрасывать войска с одного фланга на другой и обратно). Multiplayer представлен игрой вдвоем за одним компьютером или по локальной сети (с протоколом IPX).

После битвы

Каковы же итоги? Думается, что компания "1С" выбрала правильное направление, издав для начала весьма неприязнительный wargame, способный как раз в силу своей неприязнительности привлечь широкие игровые массы к непопулярному жанру.

Будем надеяться, что за "первой ласточкой" последует что-то по-на-



■ Перед каждой миссией прокручивается одна и та же заставка. Меняется лишь текст

стоящему стоящее и захватывающее. В потенциал компании, являющейся издателем "Братьев-Пилотов" и игр серии "Летопись Времени", можно верить.

Игорь Савенков

P.S. Как вы можете видеть, в рейтинге по критерию "Ценность для жанра" проставлено 8 баллов. Объясняется столь высокая оценка исключительно тем, "Бородино. Наука побеждать" является первым wargame, созданным в России.

Игровой интерес	■■■■■■■■■■
Графика	■■■■■■■■■■
Звук и музыка	■■■■■■■■■■
Ценность для жанра	■■■■■■■■■■
Мнение автора	■■■■■■■■■■
Общий рейтинг	5.6
Время освоения: от 0.5 до 1 часа	
Знание английского: не требуется	

**В ЛУЧШИЕ ЦЕНЫ
КРАСНОДАРЕ**



**Широкий выбор
CD-ROM
VIDEO CD**

Ул. Старокубанская 118, офис 212
тел. (факс) (8612) 31-71-47

Jedi Knight

Dark Forces II

Жанр:3D action
Издатель:LucasArts
Разработчик:LucasArts
Системные требования:Pentium 90, 16 Mb RAM
Рекомендуется:Pentium 133, 32 Mb RAM, 3Dfx
ОС:Windows 95

Десять с небольшим лет прошло со дня учреждения творческой студии Джорджа Лукаса, скромно названной LucasArts. Ныне дитя легендарного режиссера и продюсера уже давно живет самостоятельной жизнью. Не будем останавливаться на эпохальных прорывах, достигнутых LucasArts на почве компьютерных игр — они и без того известны. В нынешнем году компанией было выпущено несколько игр, встреченных, мягко говоря, прохладно. LucasArts нужна была экстренная реабилитация, тем более что долгожданный проект — продолжение Dark Forces — запаздывал. Но светлый день все-таки настал, и был он ознаменован выходом Jedi Knight: Dark Forces II.

Джедай на перепутье

Как и следовало ожидать, в Jedi Knight вы играете за Кайла Катерна (Kyle Katarn), знакомого нам еще по первой части игры. Кайл покинул ряды имперских войск с тем, чтобы отомстить Черному Джедаю Джереку — убийце его отца. Ему, недавно выяснившему, что в нем заложены способности Джедая, необходимо узнать свое прошлое, познать таинственные Пути Джедаев, получить их Знания.

Постепенно, по мере развития сюжета, Кайл станет опытнее, научится управлять Силой. Затем, став Джедаем, он окажется поперек дороги семи Джедаям Темной Стороны, стремящимся проникнуть в Долину Джедаев и овладеть тайными Знаниями.

Кайл должен выбрать между Светлой

стороной и Тьмой. И, независимо от выбора, ему предстоит сразиться с Джереком и помогающей ему "черной" джедайской шестеркой. В первом случае он захочет покончить с ними, потому как долг его таков; во втором случае он опять же захочет их прижучить, потому как возгорится желанием сохранить для себя потом и (чужой) кровью добытые Знания.

Сила Джедая

Столь закрученный сюжет все-таки оставляет надежду на то, что игрока ждет нечто большее, чем банальный отстрел обитателей уровней. И в какой-то степени подобные надежды находят под собой почву.

Как вы считаете, что произойдет, если совместить концепцию магии, скажем, Witchaven с сюжетной основой Star Wars? А, вы считаете, что подобное вообще невозможно сделать?..

В Jedi Knight есть два вида оружия. Обычное и магическое. Остановимся на втором, так как именно оно происходит от Силы.

Магические способности (читай — заклинания) делятся на три разновидности: четыре стандартные, четыре от Тьмы и четыре от Света. Того двенадцать. И каждую из способностей можно повышать (апгрейдивать) на 4 степени. Повышение степеней осуществляется за счет так называемых force points, начисляемых вам по прохождении каждого уровня.

Поначалу у вас никакой магии нет и в помине — увольте, вы же еще зеленый новичок, Ученик Джедая! По мере прохождения уровней у вас появляются сначала стандартные способности, а затем и способности Тьмы/Света. Вы их апгрейдируете, распределяя force points (которые, кстати, можно сразу не тратить, накапливая в ожидании, пока появится более мощная способность).

К стандартным способностям относятся такие немаловажные вещи, как умение высоко подпрыгнуть или увеличить скорость своего перемещения (кратковременно, конечно). Интересно и умение выбивать оружие из рук противников или возможность обнаруживать

Когда свет уменьшается, темнота увеличивается.

Папюс

простенки, ведущие в секретные компаты (кстати, таковых встречается по шесть и больше на каждом уровне, не в пример весьма аскетичному в этом отношении первому Dark Forces).

Силы Света фокусируются на защитных и исцеляющих функциях, а Силы Тьмы позволяют психологически подавить противника, швырнуть в него какой-нибудь предмет или стрелнуть молнией (иными словами, все крайне близко к Witchaven).

Теперь же — касаясь того, можете ли вы встать на сторону Света или Тьмы. Ликуйте: есть такая возможность. На уровнях, помимо монстров и прочих злобствующих имперских отщепенцев, во множестве встречаются нейтральные персонажи (NPC), которые невооружены, в бой не вступают и только тем и занимаются, что



В игре применяется два перспективы: от первого и от третьего лица, и обе они одинаково удобны

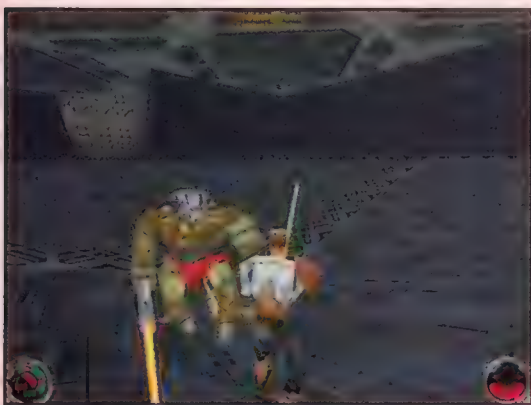
носятся по замкнутому кругу и молят вас о пощаде (что любопытно — эти мирные граждане с первого выстрела не убиваются, как если бы на них была напалена двухмиллиметровая броня). Поговорить с ними нельзя — только проигнорировать либо пристрелить.

В зависимости от того, убиваете ли вы NPC, и в зависимости от того, на какие магические способности вы тратите force points, и определяется ваша принадлежность к Тьме/Свету. На что это влияет? Во-первых, разные ролики между миссиями, а соответственно и различные концовки (причем для тех, кто избрал путь Света, ролики сняты покруче и сюжет более развернут). Во-вторых, будет один различающийся для "добрых" и "злых" уровень. На этом список различий исчерпывается. Ах, да, еще сладостное осознание того, что вы являетесь Джедаем Света (или Тьмы).

Да, кстати, избрав сторону Света, вы все равно можете пользоваться способностями Темной Стороны, и наоборот.

Меч Джедая

Но только не подумайте, что вы обойдетесь одной магией! В Jedi Knight Сила только помогает, но ни в коей мере не за-



Другой Джедай может быть уничтожен только Световым Мечом, и метод "забрасывания противника ракетами с дистанции" в данном случае не проходит

меняет оружия. Свой путь к Джереку вы начинаете с легким пистолетом — довольно типично. Вскоре ему на смену приходит винтовка Штурмовиков, знакомая по Dark Forces. Оттуда же переключался и термический детонатор.

К более мощным и универсальным средствам можно отнести лучевой арбалет и бластер. Обязательной для 3D action считается ракетная установка — извольте, в Jedi Knight это Rail Detonator. Венчает сей список стандартизированного вооружения Concussion Rifle, местный аналог BFG из DOOM, но с меньшей убойной силой. Можно упомянуть заряд с ударным взрывателем или взрывателем на присутствие — в зависимости от ситуации. Вообще же, в Jedi Knight применена та же двойная система применения оружия, что и в Blood / Shadow Warrior (кто играл — тот понял).

И переходим к самому главному — к знаменитому Световому Мечу, Lightsaber. В сущности, он является единственным абсолютным новшеством в Jedi Knight.

Пользуются этим оружием как Светлые Джедаи, так и Темные. К его характеристикам относятся: огромная поражающая сила и энергетическое воздействие. Под последним следует понимать способность отражать выстрелы и блокировать удары противника. По мере возрастания опыта Кайла меч становится действительно универсальным и опасным оружием. Кто бы мог подумать, что оружие ближнего боя может занимать столь большое значение в построенном на стрельбе 3D action! Да, между прочим, убить Джедая (не вас — вы — то Ученик) можно только Световым Мечом.

Помимо оружия и магии, в вашем распоряжении оказываются различные предметы. Часть из них используется в момент поднятия с земли (чаще — пола), часть помещается в Inventory с расчетом на использование в дальнейшем. Останавливаясь на предметном списке смысла нет, он практически полностью подобен Duke Nukem 3D.

Враги Джедая

Настала пора поговорить об оппозиции. Вашими противниками в игре являются различные живые и искусственные создания из вселенной Star Wars. Вы встретите и Trandoshans — вольных охотников, и легендарных Имперских Штурмовиков, и Tusken — мотопехоту. Будут и роботы AT-ST. В общем, особо скучать не придется, ни вам, ни им.

Оппонентов на уровнях не архимного, и они стараются брать качеством. Все негодяи заметно поумнели, они научились подпрыгивать и приседать, избегая попаданий. Появились и признаки слаженных действий AI — слабые враги стараются заманить вас к более сильным в засаду. Кстати, некоторые из супостатов умеют и любят плавать — не ищите в воде спасения — преследователи смело бросаются в воду за вами (впрочем, ничего нового в этом нет — вспомните хотя бы даже ту птичку из Hexen II, которая прекрасно умудрялась летать в подводном мире :~)).

К слову говоря — в отношении водных миров. В Jedi Knight объявились странные

неагрессивные подводные монстры — медузы и хищные рыбы — которыми всякие там полуджедаи типа вас глубоко до лампочки. Они набросаются на вас только в том случае, если вы по неосторожности, извините, ткнетесь в них своим джедайским носом.

Самыми опасными и трудными противниками являются Темные Джедаи и, конечно, сам Джерек. Из его последователей опасаться следует в первую очередь Бока (Вос) — он рубится сразу двумя Световыми Мечами. Не стоит фанатничать и с Моу (Maw). У него нет ног, однако способность к левитации и большая физическая сила делают Моу серьезным дуэлянтом. Любопытны близнецы Горк и Пик (Gorc and Pic). Они всегда сражаются вместе. В Горке восемь футов росту, а в Пике — только четыре, но они хорошо дополняют друг друга. И это далеко не вся компания Темного Джерека!

Исходя из ответственности дуэлей с Джедаями, каждый из них находится на одном отдельном уровне, а его убийство обычно означает выполнение последнего задания миссии (и ее завершение).

Путь в Долину Джедаев

Теперь о уровнях. Большинство можно сравнить с уровнями Dark Forces — они довольно протяженны как в длину, так и в высоту. Однако такая архитектурная размазанность компенсируется простотой и незамысловатостью дизайна. Уровнем может быть гигантский город с уникальной архитектурой или потерпевший крушение космический корабль, который необходимо покинуть.

На каждый уровень дается несколько заданий, обычно 4–5. Как правило, задания сводятся к убийству того-то, встрече с тем-то или достижению такого-то места. Скажем, прибежали в некий закуток, где стоит полигонная чурка в полигонном плаще, приблизились — и пошел потрясающе красивый ролик, где полигонная чурка оказывается потрясающе героическим воином.

Интерьер уровней довольно разнообразен: это и космические станции различных типов, и аграрные планеты с лесами и полями, и просто планетарные форпосты. Встречаются уникальные уровни — как вам такой, где надо мчаться по верхнему уровню космической станции, стремясь не попасть под ракетный обстрел, ведущийся с Tie Fighter'ов?!.. Заканчивается прохождение в Долине Джедаев, где вам и предстоит финальная разборка с Джереком. Всего уровней — 21.

В дизайне уровней использовано множество оригинальных находок, например, интеграция в окружающую среду анимированных объектов и применение анимированных текстур. Количество текстур в Jedi Knight просто умопомрачительно, и каждый уровень имеет свой ярко выраженный стиль.



■ Моу (Maw). У него нет ног — ему отрубил их в поединке учитель Кайла, Джедай Мастер Ран. Впрочем, Моу прекрасно обходится и без ног



■ Помимо стандартных имперских воинов, попадаются и достаточно неординарные личности

Особого упоминания заслуживает звездное небо. Графический режим высокого разрешения полностью имитирует бесконечно открытое пространство. Но тут надо заявить: текстуры однозначно ориентированы на работу с 3D ускорителем. В противном случае они выглядят достаточно блекло и серо (в общем — никак не выглядят) и ни в какое сравнение не идут с тем же Hexen II.

Карта уровня присутствует в двух вариантах. Первый накладывается прямо на экран, как в Dark Forces, но есть и оригинальный — трехмерный план, который можно вращать и масштабировать.

Спина Джедая

Jedi Knight: Dark Forces II демонстрирует отличную анимацию персонажей — и противников, и главного героя. Все движения выглядят так, как они и должны вы-



■ Удар молнией — одна из способностей Джедая



■ Световой Меч позволяет не только вести ближний бой, но и отражать выстрелы



■ Загнанный в угол противник — легкая добыча...

глядеть. А если некоторое время не трогать управление, то произойдет переключение на внешнюю камеру, и можно будет наблюдать Кайла со стороны. Ведет он себя довольно естественно: поправляет оружие, вертит его в руках, подозрительно оглядывается и напряженно вслушивается в шорохи за спиной.

Вообще же, точка обзора может быть вынесена за спину главного персонажа во время игры (и начинается Tomb Raider с Кайлом в главной роли). Такой режим особенно полезен для схваток с использованием Светового Меча. Да и стоит вам только засветить меч, как камера автоматически переключается на внешний вид. Кстати, камера эта не фиксирована и отслеживает передвижения противника. Это существенно облегчает поединок с опытными рыцарями Джедаев, совершающими во время боя непредсказуемые прыжки и другие коварные, с их точки зрения, маневры.

Необходимо добавить, что все хвалеб-

ные отзывы о графике Jedi Knight относятся только к "ускоренному" варианту, то есть при наличии 3D акселератора. Без него игра выглядит, мягко говоря, посредственно. Кстати, Sith — движок игры, поддерживает любое графическое разрешение и является кроссплатформенным. Официально. На деле игра поддерживает два режима: low и hi-res, причем последний почти неприемлем без ускорителя.

Видеоджедай

Видеоролики для Jedi Knight были сняты с грандиозным размахом. Спецэффектами занималась голливудская студия Industrial Light&Magic — одна из ведущих в области комбинированных съемок. А прибавьте к этому великолепную игру профессиональных актеров!

Звуковое оформление не отстает. В Jedi Knight вы услышите широкий диапазон фоновых и природных звуков, причем все сэмпировано очень качественно. Музыка записана на CD в формате Red Book, вследствие чего вы по достоинству оцените эпохальные симфонические композиции, созданные в лучших традициях Star Wars.

Собственно, видео и звукояд в огромной степени увеличивают положительность восприятия игры в целом. Без следующих после каждого успешно завершеного уровня атмосферных роликов Jedi Knight выглядел бы именно тем, что он есть на самом деле: стандартным 3D action с несколькими нововведениями, сильным дизайном уровней и второсортной графикой.

Джедаи против джедаев

Памятуя прокол с отсутствием multiplayer в Dark Forces, разработчики включили в Jedi Knight поддержку нескольких вариантов сетевых игр. Это и Deathmatch, и команда на команду, а также Capture The Flag.

Согласитесь одинаково выглядящие персонажи участников сетевой игры — это нехорошо. LucasArts учли это, и вы можете изменить персонажа, которым представлены в multiplayer. Можно выбрать Кайла, другого Джедая и даже Штурмовика или имперского Офицера. Но учтите, что в соответствии с выбранным персонажем у вас будут различные характеристики.

Приговор Джедаю

Безусловно Jedi Knight: Dark Forces II заслуживает самого пристального внимания поклонников 3D action и им сочувствующих. По уровню играбельности и интересности Jedi Knight значительно превосходит недавно вышедший

Адреса в Internet

<http://www.lucasarts.com/static/jk/default.htm>
<http://www.jediknight.net>
<http://jediknight.scorched.com>
<http://www.starwars.com>

Hexen II от Raven Software. И тем не менее...

Вместо того, чтобы обрушивать на игру потоки критики либо же превозносить ее до небес, попробуем высказать несколько предположений относительно того, что, как нам кажется, в Jedi Knight реализовано... ммм... не на идеальном уровне.

Первое. Приключенческий 3D action Strife появился в 1996 году (создатели: Rogue Entertainment и Velocity). В Strife присутствовали нейтральные персонажи (NPC), с которыми необходимо было общаться, постепенно выясняя, какие дальнейшие действия следует предпринять, чтобы продвинуться по сюжетной линии. Там их присутствие действительно было оправдано. А те NPC, которые представлены в Jedi Knight, ничем не отличаются от овец в Hexen II.

Второе. Вселенная Star Wars предполагает, что Джедай может принять сторону Тьмы или Света, и это его в корне изменит. Однако еще нигде и ни разу в Star Wars не звучало мысли о том, что Джедай Тьмы может свободно использовать силы Светлой Половины, а заодно и крошить в капусту своих же соратников по Империи. Да и как-то странно выглядит практически отсутствующая разница между Светом и Тьмой. Возможно, способности Тьмы должны становиться недоступны для избравшего Свет, и наоборот? Возможно, уровни, задания и противники тоже должны быть для избранника Света иными, чем для воина Тьмы?..

Третье, четвертое и пятое. Шаблонное оружие (преимущественно). Недоведенная графика (нужен 3Dfx). И величайший пафос, с которым преподносится все происходящее; пафос, на поверку оказывающийся не слишком-то оправданным.

Мы любим "Звездные войны". Но это не значит, что надо преклоняться перед всем, что сделано на основе их среды. Jedi Knight, как нам кажется, — просто еще один 3D action. Хотя и во многих своих аспектах реализованный на высочайшем уровне.

O_R & Sumbur,
Александр Ланда



■ Эгей, поклонники TIE Fighter! Узнаете?..

Игровой интерес	■■■■■■■
Графика	■■■■■■■
Звук и музыка	■■■■■■■
Ценность для жанра	■■■■■■■
Мнение автора	■■■■■■■
Общий рейтинг	7.6
Время освоения: от 0.1 до 1 часа	
Знание английского: желательно	

ЭНЦИКЛОПЕДИИ КИРИЛЛА И МЕФОДИЯ

ЗНАНИЯ ОБО ВСЁМ™

ПРЕДСТАВЛЯЕМ КОМПАКТ-ДИСКИ ДЛЯ ПЕРСОНАЛЬНЫХ КОМПЬЮТЕРОВ



БОЛЬШАЯ ЭНЦИКЛОПЕДИЯ КИРИЛЛА И МЕФОДИЯ

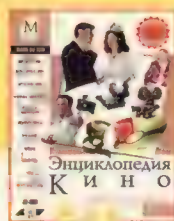
- **НОВАЯ ВЕРСИЯ** ЛУЧШЕГО ПРОДУКТА 1996 ГОДА НА РОССИЙСКОМ РЫНКЕ (НА 2 ДИСКАХ):

- ★ 85 000 статей (из них около 10 000 обновленных);
- ★ 7000 иллюстраций;
- ★ 222 звуковых фрагмента;
- ★ 150 видеофрагментов продолжительностью 80 мин.;
- ★ интерактивные карты более 200 стран;
- ★ полные тексты законов России, включая гражданский, уголовный кодексы, Конституцию России;
- ★ великолепный рубрикатор;
- ★ потрясающая система поиска информации;
- ★ интерактивная хроника человечества и многое другое.

ВНИМАНИЕ!

обновить
'96 года

'97 года



ЗАКАЗ ДИСКОВ И СПРАВКИ ПО ТЕЛ.: (095) 401-2317.
ДОСТАВКА ЛЮБОГО КОЛИЧЕСТВА НАШИХ ДИСКОВ ПО МОСКВЕ БЕСПЛАТНАЯ!



**Специальные
цены для
участников
программы RMC
(R-Style
Multimedia
Club). Справки
по телефону:
(095) 403-9003.**

Компьютерный центр «R-Style» Декабристов ул., 38/1. Ст. м. «Отрадное». Тел. (095) 403-9003, 403-9950. Битман Мясницкая ул., 11. Ст. м. «Лубянка». Тел. (095) 921-0365, 903-6818. Битман Таганская пл., 10. Ст. м. «Таганская», «Марксистская». Тел. (095) 911-7233, 903-6818. Битман Б. Якиманка ул., 21. Ст. м. «Полянка», «Октябрьская». Тел. (095) 230-7516, 230-7461, 903-6818. ДИАЛ Электроник Садовая-Каретная ул., 20. Ст. м. «Маяковская». Тел. (095) 928-8581. ДИАЛ Электроник Строителей ул., 11/1. Ст. м. «Университет». Тел. (095) 928-8581. ДИАЛ Электроник Молдавская ул., 4. Ст. м. «Кунцевская». Тел. (095) 928-8581. ДИАЛ Электроник Краснопресненская ул., 12/1. Ст. м. «Комсомольская». Тел. (095) 928-8581. ДИАЛ Электроник Карла Маркса (бывший Калининград), ул. Коминтерна, 17. Тел. (095) 928-8581. СВ Монтажная ул., 7/2. Ст. м. «Шелеховская». Тел. (095) 966-0101, 966-1001. СВ Профсоюзная ул., 16/10. Ст. м. «Академическая». Тел. (095) 966-0101, 966-1001. СВ Пущевская ул., 4. Ст. м. «Лубянка». Тел. (095) 966-0101, 966-1001. Диск Ленинский просп., 11. Ст. м. «Октябрьская». Тел. (095) 955-0394. Дом педагогической книги Б. Дмитровка ул., 7/5. Ст. м. «Охотный ряд». Тел. (095) 229-5435. Кинолюбитель Ленинский просп., 62/1. Ст. м. «Ленинский проспект». Тел. (095) 137-0833. Классик Котельническая наб., 1/15. Ст. м. «Таганская». Тел. (095) 915-4632. Классик Ветшин пер., 5/4. Ст. м. «Площадь Революции». Тел. (095) 461-0232. Коммерческий центр Вернадского просп., 39. Ст. м. «Проспект Вернадского». Тел. (095) 432-9351. Компьютерный салон Покровка ул., 28. Ст. м. «Китай-город». Тел. (095) 917-44-56. А также в магазинах «1С: Мультимедиа» и магазинах фирмы «Партия».

**К и
М**
КИРИЛЛА
И
МЕФОДИЯ

Beasts and Bumpkins

В некотором царстве, не в нашем государстве...
из русских народных сказок

Жанр:Real-time стратегия
Издатель:Electronic Arts
Разработчик:Electronic Arts
Системные требования:Pentium 90, 16 Mb RAM
Рекомендуется:Pentium 133, 24 Mb RAM
ОС:Windows 95

А давно ли, господа, кто-нибудь из вас был в деревне? Гулял по заливным лугам, вдыхая аромат трав, слушал мелодичные песни пастушек, пил прозрачную родниковую воду? И делал все это, не отходя от монитора своего РС? Думается, утвердительных ответов будет не так уж и много. Радостно закивают, пожалуй, разве что фанаты The Settlers 2 да поклонники давней The Horde. А сколько времени потратили вы на всевозможные баталии мирового значения, отстаивая справедливость, спасая мир или, на худой конец, опережая конкурентов? Думается, немало... Что ж, теперь у каждого есть возможность совместить первое, приятное, со вторым, полезным, в новой real-time стратегии (заметим — отнюдь не клоне!) Beasts and Bumpkins.

Награда за верность

В былые времена далекой страной Локиадор правил старый король Роланд. Локиадор было очень богатым и благополучным королевством. Войны с соседями, внутренние раздоры — все это обходило стороной Роланда и его подданных. Но всему хорошему рано

или поздно приходит конец. То ли с горя, а больше от безделья старый король стал потихоньку сходить с ума.

Тут надо сказать, что среди прочих вассалов Роланда был один, самый преданный, служивший королю верой и правдой с самой своей молодости. Звали его лорд Майлдрю (Mildrew), и то был настоящий вельможа, наделенный всеми необходимыми истинному дворянину достоинствами. И не было у него недостатков, кроме, разве что, одного — не умел почтенный лорд лстить и потакать все более безумным капризам старого короля. Тем временем льстивые придворные, не любившие Майлдрю за его прямоту и смелость, стали нащепывать на ухо королю всякие грязные слухи, оплетая лорда паутиной предательства. Настал день, когда король вызвал к себе Майлдрю и прилюдно обвинил его в государственной измене. Лорд счел недостойным себя опровергать столь смехотворное и нелепое обвинение, и его молчание превратило подозрения Роланда в уверенность, следствием которой явился указ о ссылке лорда Майлдрю на отдаленный остров в нескольких милях от южного побережья Локиадора. Памятуя о былых заслугах вельможи, Роланд проявил снисходительность и позволил тому взять с собой нескольких верных слуг, с которыми тот приготовился прожить остаток жизни на маленьком острове. Так он покинул столицу. Как ему думалось, навсегда.

Прошло несколько лет — и над страной стали сгущаться грозные тучи. Царствие Роланда близилось к концу.

Не желая дожидаться его смерти, вельможные вельможи стали готовить заговор. Тайнственным образом прознав об этом, некий злоумышленный колдун предложил Роланду вечную молодость в обмен на то, что после смерти вседержавного правителя королевство перейдет к нему. Роланд имел несчастье согласиться, рассудив, что если он вечно будет оставаться молодым, то королевство не достанется колдуну никогда... Но как и предполагал колдун, изрядно помолодевший за одну ночь король не был узан своим придворными, которые давно уж желали его гибели, и казнен как убийца "великого и славного Роланда". И в тот же час Локиадором завладела темная сила, предводителем которой оказался сам Лорд Тьмы, в прошлом — никем не замечаемый колдун.

Ранее благополучная, цветущая страна превратилась в землю страданий. Поля и леса были выжжены, некогда богатые и красивейшие города разрушены. Поднимавшиеся несколько раз восстания потоплены в крови. Смерть и запустение воцарились повсюду.

Дошли эти печальные вести и до острова, где томился лорд Майлдрю. Доблестный рыцарь отказался сидеть сложа руки. Не мог он допустить окончательного разорения своей родины. И решил, что пришло время перековать орала на мечи. Что ж, теперь вы, лорд Майлдрю, вступаете в неравную схватку с повелителем Тьмы... Война началась.

С чего начинается деревня

Игра начинается с постройки и развития самой обычной... деревни. С избами, фермами и мельницами, при постройке каковых в первую очередь вспоминаешь о замечательном творении Blue Byte Software — The Settlers. Пара-тройка основных зданий уже присутствует изначально, от них и прокладывается дорога к новостройкам. Разумеется, для того, чтобы что-то построить, нужно что-то потратить. Этим чем-то в данном случае является золото. После выбора места и закладки фундамента, к нему по дорожке устремляются один-два крестьянина. Люди это понятливые, так что дополнительных указаний для начала строительства им не нужно. Здания возводятся в несколько стадий: подготовка стройматериалов (происходящая прямо на месте), возведение корпуса, а затем и настил крыши. Как принято в большинстве известных стратегий, последующие здания становятся



■ Разведывая территорию, необходимо остерегаться смертельно опасных ловушек

доступны только после возведения предыдущих. На первых этапах игры доступных построек немного, лишь самые необходимые для поддержания нормальных условий жизни крестьян и для ведения боевых действий. Прежде всего это избы, мельница, ферма, гильдия строителей, гильдия воинов, колодец, да курятники и загон для коров. В некоторых этапах появляются и другие строения, например, церковь. Как бы не кощунственно это прозвучало, но представляет она из себя нечто вроде гильдии священников...

Насажение образования в народных массах

Основным населением вашей деревни являются крестьяне (кто бы мог подумать!). Они могут переделать массу работы, например, построить здание или уничтожить врага, закидав его камнями. Впрочем, воины они никудышные, и будет гораздо лучше, если каждый станет заниматься своим делом. Пройдя обучение в соответствующей гильдии, рядовой крестьянин становится настоящим специалистом в определенной области. Например, направив его в гильдию строителей и заплатив некоторую сумму денег, вы вскоре получите строителя, способного возводить постройки за гораздо меньшее время, чем обычный крестьянин.

Похожим образом тренируется воин, священник и все прочие "специалисты", каждый из которых несет определенные функции. Например, священник обладает несколькими видами заклятий, которые могут меняться на разных этапах игры. В частности, он способен лечить поселенцев, вызывать мгновенное созревание урожая и так далее.

Иногда в деревне появляется такой классический персонаж, как маг. Владеет он не только различными видами волшебства, но также способен со временем выучивать новые заклинания. Отыскать их можно в колдовских книгах, запрятанных по разным уголкам необъятной карты.

Непосредственному управлению доступен, в принципе, каждый из ваших подданных, однако подчас проще предоставить людям самим выбирать себе занятие по вкусу. Впрочем, они так поступят и без ваших указаний. Но оставить на произвол судьбы в действительности стоит только крестьян и строителей. А вот за воинами, магами и священниками нужен глаз да глаз! В противном случае это может обернуться весьма плачевно. Автор этих строк однажды был свидетелем того, как при нападении врагов перетрусивший воин бросился со всех ног наутек, забредя в какую-то глушь.

Стоило ему это сделать, как со всех сторон на него набросились дикие волки, в мгновение ока растерзав беднягу на части. Причем ему еще повезло. Потому как в лесах встречаются также и не менее дикие осы, смерть от укусов которых значительно более мучительна...

Реализм и голуби

На сегодняшний день B&B, думается, наиболее реалистичная игра среди всех появившихся в последнее время real-time стратегий. Во-первых, в ней присутствует смена дня и ночи, и если во время первой работы не прекращаются, то с наступлением второй большая часть деревенского уклада вынуждена спать, дабы утром, полными сил, заступить в новый рабочий день.

Поскольку в реальной жизни Гос-

чить крестьян пропитанием, а себя — деньгами.

Так же естественно все обстоит и с приростом деревенского населения. Забудьте о Town Hall'ax, Barrack'ax и прочих Mage Tower'ax, невесть каким макарон плодящих одноликих юнитов в полном обмундировании. Нет, в B&B все как в жизни. Так что вряд ли стоит удивляться, когда мужчины время от времени выдают фразы типа "I need a women's company", а потом в компании этой самой women устремляются в ближайшую избу, где после торжествующего возгласа "О.К." появляется на свет младенец. Очень скоро он забегает шустрым подростком, а через пару дней превратится в настоящего мужчину/женщину (это уж как получится). После чего весь процесс повторится. Как известно, время не щадит никого.

И мужчины, и женщины со временем стареют, и становятся неспособными выполнять какую-либо работу. Как это не неприятно, но постепенно все старики отправляются к праотцам, а священник транспортирует очередной труп на кладбище, где прибавляется еще одна могилка. Отсюда вывод: если не будет прироста населения, то вся деревня просто вымрет, и вам придется начинать игру заново. Кстати, по ходу дела хотелось бы дать полезный совет. Стройте побольше деревенских изб (Peasant Hut), так как поселенцы нуждаются в удобствах для продолжения рода. Кроме того, не превращайте все мужское население в воинов, поскольку воин может спокойно обходиться без женщин и, следовательно,



■ Разобраться в управленческой деятельности не составит большого труда, в чем вам помогут многочисленные графики

подъ создал для нас четыре времени года, то и разработчики решили не отставать от Создателя: в B&B вы сможете налюбоваться цветущей весной — и насладиться первым морозцем, когда придет зима. Но, конечно, игра протекает в темпе, так что встречать Новый Год придется довольно часто.

Большинство игровых событий приурочены к определенному времени года. Так, вряд ли стоит засеивать поля осенью, так как пшеница созреет (если еще созреет!) только к зиме и весь урожай вымерзнет. А вот произведя посадки весной, вы в течение долгого времени сможете обеспе-



■ Измученное раздорами королевство Локиадор



■ При созерцании деревенского кладбища, которое недалеко от церкви, приходят мысли о бренности всего земного. Однако, судя по довольноному виду святого отца, его подобные мысли не посещают

не иметь детей.

К слову, воины, священники, маги и остальные "спецы" почему-то не стареют. Что, впрочем, является несомненным плюсом, иначе каждые несколько дней пришлось бы заново набирать целую армию рабочих. Как видите, порой ради играбельности все же приходится чем-то поступиться.

Несомненно, было бы странно, если бы в такой реалистичной игре, как B&B, не было болезней. Разумеется, они присутствуют. Поэтому не удивляйтесь, если без всяких видимых при-

другое... Стоит отметить, что если какой-нибудь важный график показывает критические значения, то следует немедленно заняться регулировкой соответствующего вопроса.

Дебри экономики

Хозяйственная деятельность в B&B требует активного участия играющего, хотя нельзя сказать, что она чрезмерно усложнена. Ваши подопечные требуют хлеба, а вместо зрелищ обходятся молоком, водой и яйцами. Соответственно, необходимо каждый

год засеивать плодородную землю пшеницей (желательно недалеко от мельницы), строить колодцы и устанавливать курятники. А вот с молоком несколько сложнее, здесь дело не ограничивается возведением одной только фермы. Чтобы было, кого доить, нужно провести небольшую рекогносцировку окружающей местности на предмет наличия коров. Изначально коровы присутствуют

дится выкачивать деньги из карманов своих подопечных, которые, впрочем, за это на него не в обиде, так как в обмен на полновесные кружочки деревенские жители получают необходимую провизию. Так что источники ваших доходов вполне объяснимы. Но вот откуда берутся деньги у ваших крестьян, остается неразгаданной загадкой. Впрочем, практически на каждом этапе встречается золото, валяющееся прямо на земле. Но количество таких "россыпей" обычно невелико.

Вмешательство играющего в хозяйственную жизнь деревни ограничивается лишь установкой цен на продукты. Их можно варьировать от нуля до некоторого установленного в игре максимума, что скажется на заполненности ваших сундуков золотом. Впрочем, чересчур завышать цены тоже не следует, иначе могут произойти некоторые нежелательные события, о которых мы расскажем чуть ниже.

Убийства от нехватки счастья

Представьте себе, что у человека мало денег. Но кушать все равно хочется. Да и дома — семья не жавши... Что ж, "у нас в стране ничего нельзя купить, зато все можно украсть", говорил герой одного фильма про бывший СССР. Конечно, можно и купить, но если цены высокие, то предпочтителен второй вариант. Так что воровство продуктов — не такой уж редкий случай в деревне, а вот наказание за этот проступок разработчиками не предусмотрено. Досадное упущение...

При повышении цен также может упасть "уровень счастья" среди населения, и если это не исправить, могут быть совершены более серьезные преступления. Например, убийства. А ведь при низкой рождаемости и небольшом количестве жителей потеря одного-двух крестьян может иметь катастрофические последствия!

О походах наших, о боях с врагами

В течение нескольких первых этапов вашими врагами будут разве что гигантские осы да злые волки. Впрочем, вскоре появятся и зомби, которые не представляют особой опасности по причине крайне медленного передвижения. Возможно, на одном-двух этапах вам встретится огр-людоед, впрочем, тоже не являющийся самым лютым из врагов. А вот себе подобных ваши воины встретят, лишь когда вы пройдете с полдесятка этапов. И тут уж придется брать не только количеством бойцов, но и качеством ведения боевых действий.

Надо заметить, что армия у лорда Майлдрю не особо-то дисциплиниро-



■ Список доступных зданий: проекты и их воплощение

чин у кого-то из ваших людей вдруг резко начнет падать уровень жизненной энергии. Удивлением делу не поможешь, вместо этого стоит скорее звать священника, владеющего заклинаниями против болезней. Впрочем, даже он далеко не всегда в состоянии помочь... Может случиться и глобальная неприятность — эпидемия чумы. Вот уж где без священника не обойтись точно, иначе все население вымрет, не успеете моргнуть глазом.

Доставляет удовольствие и соблюдение графических пропорций. Так, каждый житель деревни имеет размеры не в полдома, а как раз такие, чтобы спокойно пройти в дверь. Коровы больше, а куры меньше поселенцев в нужное число раз. Думается, это тоже можно отнести к понятию о реализме. Вот только непонятно, почему враждебно настроенные осы размером с... корову?! Кстати, последнюю они убивают с двух-трех укусов.

Тенденцию развития вашей деревни можно проследить по множеству удобных и полезных графиков. Здесь и демографические показатели, и доходы с расходами, и потребляемые жителями продукты, и многое, многое



■ Когда вражеская деревня подвергается нападению, то на ее защиту становятся не только воины, но и обычные крестьяне, в том числе женщины с детьми

в диком состоянии, сами по себе резвясь на ваших лужках... Непорядок, конечно. Но сами по себе они к вам не пойдут, приручить их способна лишь прекрасная половина населения деревни. Неплохо также построить загон, дабы коровы размножались в неволе и не разбредались вокруг в поисках сочной травы. Загон желательно ставить поближе к ферме — дояркам не придется далеко ходить на работу.

Что ж, пришло время рассмотреть животрепещущий вопрос о золоте. Как известно, желтый металл добывается преимущественно в шахтах. Поскольку шахт в игре нет, лорду Майлдрю прихо-

ванная. Завидев врага, пехотинцы вполне могут сорваться с места и пойти в наступление, провалив просчитанную вами на десять "ходов" вперед тактическую операцию. В бою войска плохо поддаются управлению. А кроме того, фигурки солдат довольно мелкие, так что направить их на какого-то конкретного вражеского супостата в общей свалке представляется несколько проблематичным. Однако никто не мешает вам произвести ложное отступление, заманив в ловушку особо ретивых представителей вражьего ополчения.

Противнические здания уничтожаются на манер Warcraft — их обступают со всех сторон и крушат до полного разрушения, которое сопровождается взрывом. Но есть и одно маленькое отличие. Если вы, к примеру, с помощью мага метнули в постройку несколько fireball'ов, то она вполне может догореть сама по себе, если только противник не потушит пожар.

Цели, поставленные на каждом конкретном этапе, могут быть самыми различными. Это не только привычное "найти и уничтожить врага", но и множество других, куда более интересных заданий. Например, отыскать артефакт, лежащий где-то в закоулке карты, или накопить определенное количество денег, умело ведя хозяйство. А иногда даже предлагают сделать и то, и другое за раз. И все это на фоне непрерывных боевых действий.

В любом случае, всякое задание вкратце обрисовывается перед началом этапа. В этих же заданиях вы, при желании, сможете вычитать кое-какие сведения из истории Локиадора, которую теперь вершит лорд Майлдрю под вашим мудрым руководством.

Встречают по графике...

Интерфейс игры удобен и приятен, за одним исключением. Полоска со зданиями, скрытая внизу экрана, вылезает к месту и не к месту, стоит только случайно попасть курсором в определенную точку. Надо сказать, что это крайне мешает при активных действиях, например, в битве.

Помните потрясающе детальную графику The Settlers II? В B&B мы имеем примерно то же самое, разве что чуть-чуть меньше внимания уделено мелким деталям.

Зато все, что связано с реализмом, здесь по высшему классу. Умерший поселенец не испаряется бесследно, его труп остается гнить на сырой земле, превращаясь постепенно в скелет и исчезая. Деревья отражаются в водемах; в колодец плещется вода — все это и еще великое множе

ство небольших, но приятных деталей, создает очень хорошее впечатление не только о графике, но и об игровой атмосфере.

...проводят по AI

Что касается ваших крестьян, то они умны и вполне самостоятельны. При желании можно ограничить себя назначением сроков посевных работ, все остальное компьютерные человечки сделают за вас. Но вот ведение боевых действий, естественно, потребует вашего непосредственного участия. И именно здесь, главным образом, пришла пора судить об AI. Самостоятельность ваших бойцов иногда переваливает через край, о чем уже было



■ За некоторые артефакты можно получить круглую сумму, доставив их в деревню

сказано выше. Трусливое же поведение в бою священника и мага имеет как плюсы, так и минусы. К первым можно отнести то, что при гибели ваших бойцов эти два персонажа могут оказаться в деревне живыми и здоровыми. А о минусах мы уже говорили. Это те случаи, когда, в надежде спастись от гибели, названные ученые товарищи забредают в тупик, где и находят то, от чего так неистово убегали. Кроме того, в ситуации,



■ Загадочный Храм Знаний наконец найден, и при виде долгожданной надписи Mission Complete можно облегченно вздохнуть

когда вашим воинам срочно понадобится лечение, необходимый в этот момент священник может оказаться уже далеко от поля боя и попросту не успеет помочь... То же касается и мага. Очень обидно, когда под рукой у вас не оказывается человека, способного произнести нужное заклинание.

Компьютерный интеллект противника не является чем-то особо выдающимся, однако враги

и вполне способны к отступлениям и в состоянии заманить ваш отряд в засаду. При нападении на вражеское поселение вы можете наблюдать процесс экстренного рекрутского набора, что, при наличии у врага достаточного количества денежных средств, может доставить вам массу неприятностей.

И напоследок я скажу...

Перед нашими глазами было уже немало примеров того, как отлично задуманные вещи так и оставались в тени либо из-за чрезмерно усложненной экономической модели, либо из-за низкого качества графики, либо — слишком сложного управления, либо... такие “либо” можно перечислять бес-

конечно. В данном случае *Beasts and Bumpkins* является прекрасным примером того, как разработчикам удалось обойти львиную долю подобных недостатков. Перед нами — вполне добротная, увлекательная и своеобразная игра, обладающая отличной атмосферой и высокой степенью реалистичности.

Олег Полянский

[illegible]

Время освоения: от 1 до 2 часов
Знание английского: не требуется

International Rally Championship

Жанр:Автосимулятор
Издатель:Europress
Разработчик:Europress
Системные требования:Pentium 100, 16 Mb RAM
Рекомендуется:Pentium 133 и выше
ОС:Windows 95

Российская компания Дока закончила локализацию игры International Rally Championship (IRC). Это — продолжение великолепного автосимулятора Network Q Rally (NQR).

Старый круг — лучше новых двух?

Основная концепция NQR претерпела существенные изменения — чемпионат стал всемирным, а большинство трасс теперь кольцевые. Отныне на вашем мониторе не будет серовато-дождливых пейзажей старушки Англии. Зато появится возможность ударить по бездорожью США, Италии, Японии и России. Не забыты также Африка и Китай. Всего в новой игре 18 трекков, каждый с набором своих особенностей. Кроме того, трассы разрешено проехать в обратном направлении или же в зеркальном отражении, что автоматически утраивает количество до 54-х (во всяком случае, теоретически). Покрытие дороги может быть песком, льдом, снегом, грязью, пылью, гравием или асфальтом. На каждом отдельном покрытии машина ведет себя по-разному.

Изменения коснулись и автопарка. Помимо известных по NQR машин, вы сможете прокатиться на таких шедеврах как Mitsubishi Lancer Evolution, Nissan Almera Gti и Toyota Corolla Wrc. Всего

же — девять реальных автомобилей, каждый из которых характеризуется своими "повадками и характером". Интересно, что перед заездом есть возможность покопаться в медных кишочках вашего авто. Сменить тип шин, настроить коробку передач, отрегулировать руль и т.д. И, прежде чем переходить непосредственно к соревнованиям, не забудьте сохранить настройки, они вам пригодятся.

Многообразие разнообразия

Да, такого количества опций и настроек нам уже давно не встречалось в автосимуляторах. Начнем с типов соревнований. В IRC восемь различных видов заездов. Номер один: Quick Rally. Это так называемый быстрый чемпионат. Выбрали машину, и сразу в путь. Далее — стандартный набор автосимулятора, состоящий из Championship, Time Trial и Arcade. За ними следует Simulation, переключавшийся из NQR. В этом режиме соревнования проходят по обычной раллийной системе, когда

вы боретесь не с соперниками, а со временем, которое они показали на определенном этапе. Чемпионом соревнований станет тот, кто проедет все участки быстрее остальных. Причем что в Simulation учтены реалии жизни: машина ломается, ее надобно починять, настраивать в соответствии с условиями погоды и особенностями трассы. Следующий режим — Custom. Здесь вы сможете ознакомиться с типами автомобилей и дорог. И завершает джентльменский набор вездесущий multiplayer режим. Он подразумевает и игру вдвоем на одном компьютере — Split-Screen, столь любимый игровой публикой. Как положено, после заезда возможен Replay. Гибкие графические настройки позволяют "подогнать" игру под самое различное "железо". К слову говоря, IRC поддерживает почти все возможные манипуляторы — джойстики, педали и рули.



■ Различные погодные и климатические условия, а также разнообразные покрытия дорог, значительно усиливают впечатление от игры

Эх, прокачу!

Программисты решили не искать добра от добротного движка NQR и взяли его за основу. Но зато текстуры созданы заново. Теперь они стали более насыщенными и яркими. И даже временами "проскальзывающие" спрайты не портят общей картины. Они детально прорисованы и органично вписываются в пейзаж. В целом IRC выглядит очень

привлекательно и нарядно. Игра с радостью реагирует на 3D акселератор и увеличит цветовую палитру до 65.000 цветов. Для пущей реалистичности в IRC уделено пристальное внимание разного рода графическим пустякам. Такие пустячки и создают неповторимую атмосферу реальных соревнований. Разгоняемся по асфальту — из-под колес густой белый дым, мчимся по песку — натуральная желтая



■ Нет, это вовсе не встречное движение. Просто меня малость повернули...



■ Ночные баталии — отличительная черта как Network Q Rally, так и International Rally Championship.



■ Россия в воображении иностранцев: зима, снег, медведи беспризорные гуляют...

пыль, которая, кстати, сильно мешает обзору, окажись вы за машиной соперника. Да что там пыль. Включите камеру обзора сверху-сзади. Троньтесь с места и притормозите — вы увидите, как загораются задние тормозные фары. Ночью тоже без фар не обойтись — правда, на этот раз без передних.

Физическая модель поведения автомобиля напоминает аркаду. Машины при столкновении выделывают головокружительные прыжки и перевороты. Это вам не барахтания с боку на бок из первой части. Кстати, определенный процент автокатастроф в игре на совести AI. Компьютерные гонщики ведут себя на трассе крайне агрессивно. Подрезают, оттирают к обочине, а нередко и откровенно толкаются. AI не особо силен — но свое дело знает.

Последний штрих к общей картине. Великолепная динамика поведения автомобилей на трассе и неповторимое чувство скорости — неизменные атрибуты IRC. А на мониторе с диагональю 21 дюйм игра вызывает ощущение полного скоростного «угара».

Эмоциональный штурман

Вполне положительные впечатления оставляет и звук. Здесь также прослеживается, английская педантичность, любовное отношение к мелочам. Как отмечалось выше, именно мелочи создают неповторимое очарование IRC. Почему-то такие мелочи часто отсутствуют

в других играх... А в IRC любой игровой компонент, если можно так выразиться, имеет свой голос. Будь то шуршание шин, рев двигателя или скрежет металла. Люди на обочинах трассы горят желанием вас подбодрить, громогласно выкрикивая что-то невразумительное. Или во всеуслышание выражают свои эмоции. Ваш штурман тоже довольно эмоционален. Стоит лишь вам войти в физическое соприкосновение с соперником или опит-

сать в воздухе замысловатую траекторию, немедленно последует испуганный или возмущенный вопль напарника.

Что же касается мелодий, то они подобраны со вкусом и не отвлекают от игрового процесса.

Самопальная трасса

Как уже отмечалось, в IRC присутствует возможность самому создавать трассы. Разработчики основательно потрудились и выдали нам целых два встроенных редактора: для трасс и для уровней-этапов.

Редактор трасс позволяет создать новый или отредактировать уже существующий трек. Говоря по правде, он слегка трудноват для освоения — Впрочем, было бы желание! Вашу роль в создании трассы можно характеризовать как «указующую»: необходимо лишь задать крутизну поворотов, тип покрытия, протяженность участков и т.п. А компьютер сам, руководствуясь полученными указаниями, смастерит новый трек. Затем можно определиться с погодой

и временем суток. И, разумеется, с количеством кругов.

С редактором этапов все проще. Создаем уровень, даем ему эффектное название и комплектуем трассами. Готово, можно пользоваться.

К тому же — на русском

В общем — радует. IRC удачно совмещает в себе графику Screamer 2, динамику NFS, элементы Nascar Racing 2 и располагает отличным звуком. Вдвойне приятно, что игра будет продаваться на русском языке. Являясь одним из лучших автосимуляторов, вышедших в текущем году, она наверняка привлечет ваше внимание.

Леонтий Тютелев



■ На узких участках трассы разойтись миром с соперником сумеет только отъявленный пацифист



■ Компьютер спровоцировал аварию и теперь позорно удирает с места происшествия



Игровой интерес

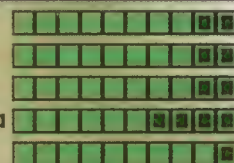
Графика

Звук и музыка

Ценность для жанра

Мнение автора

Общий рейтинг



Общий рейтинг
7.8

Время освоения: от 0.5 до 0.5 часа

Знание английского: не требуется

The L.E.D. Wars



Жанр:	Real-time стратегия
Издатель:	Ionos
Разработчик:	Larian Studios
Системные требования:	486DX4-100, 8 Mb RAM
Рекомендуется:	Pentium 100, 16 Mb RAM
ОС:	Windows 95

21 век. Многолетние попытки ученых расшифровать структуру ДНК, наконец, завершились успехом, открыв людям небывалые возможности. Но случайное открытие в лабораториях Агамемнона кардинально изменило судьбу человечества. Была найдена последовательность генов, отвечающих за продолжительность жизни. Это открытие позволило создать вещества для поддержки жизнедеятельности, с помощью которых затем были созданы таблетки долголетия, названные L.E.D. (Life-Evolution Drag).

Недостаток ресурсов и пригодных для культивирования L.E.D. мест вызвал настоящую войну за контроль над его производством. Крупнейшие транснациональные корпорации, используя наемников, не гнушались никакими средствами в борьбе за единоличное выращивание этого наркотика жизни...

Все для фронта

В игре вам предстоит выступить за одну из таких корпораций в нелегком деле уничтожения конкурентов. Как правило, в начале каждой миссии у вас есть Constructor — машина, умеющая строить здания, и небольшое количество войск для поддержки в первое время. Ваши возможности в построении сооружений и войск зависят от добытой в скважинах нефти и собранного на полях L.E.D.

Добыча L.E.D. происходит в два этапа. Сначала надо "засеять" поле зерном, полученным на специальном заводе (который, кстати, производит и "сеялки"). И только потом на этом поле вырастет L.E.D., который вы и соберете для переработки.

Нефть нужна для производства техники и заправки самолетов. Ее можно добыть из наземных месторождений, построив вышки. Помимо этого, нефтяные месторождения встречаются в виде морских нефтяных пятен. Эту нефть также можно добыть при помощи специальных платформ

"Неужели ты так до сих пор и не понял, что нет разницы между большим бизнесом и войной!"
к/ф "Робоскоп 3"

и очистных заводов.

Естественно, всем вашим сооружениям не обойтись и без энергии, для выработки которой потребуется постройка электростанций.

Все для победы, ч.1

Хотя в L.E.D. Wars сражения ведутся и на море, и в воздухе, основным театром военных действий все же остается земля. В вашем распоряжении широкий диапазон боевых единиц: от вооруженного автоматом пехотинца до неповоротливого тяжелого дезинтегратора, способного одним выстрелом разрушить целое здание. Каждое такое подразделение обладает несколькими параметрами: "жизнью", временем подготовки к выстрелу, а для самолетов — еще и запасом топлива. Все три значения отображаются с помощью полосок-гистограмм, как это было, к примеру, в C&C.

В игре также существует четыре основных вида оружия. Прежде всего, это пулемет, который имеет самую слабую огневую мощь, но зато быстро перезаряжается и чрезвычайно эффективен против незащищенных пехотинцев. Пушка перезаряжается дольше, но зато наносит большие повреждения. По соотношению цена/мощность она наиболее эффективна. Многоствольная же пушка гораздо мощнее обычной, но стоит очень дорого. Вообще, техника, оснащенная многоствольными орудиями (тяжелые танки и крейсера), обычно используется для прорыва хорошо укрепленной обороны противника. Четвертым видом оружия являются ракеты, поражающие как наземные, так и воздушные цели. В игре они являются самым мощным оружием. К их недостаткам можно отнести разве что долгое время зарядки и низкую скорость. Зачастую быстроходная машина противника просто успевает уйти из под выстрела.

Кроме уничтожения, существует и возможность захвата вражеских зданий. Для этого используются специально обученные диверсанты (аналог инженеров в C&C).

Что касается стационарных систем обороны, то они представлены лишь пулеметной и ракетной башнями, которые являются серьезным препятстви-



■ Времена абордажей — в прошлом, теперь на море только топят



■ "Бетонное" строительство — где-то я его уже видел?



■ Хорошо защищенный мост можно обстрелять издалека ракетами...



■ ...или захватить группой тяжелых танков

ем исключительно при высокой плотности их установки.

Для быстрой переброски живой силы и техники по земле, морю или воздуху применяются три типа транспортной техники.

Все для победы, ч.2

Игра разбита на 14 миссий с возрастающими от одной к другой техническим уровнем и сложностью выполнения. Поставленные задачи особым разнообразием не отличаются.

При различном их описании суть одна и та же: закрепиться, построить базу и уничтожить все силы врага. В некоторых миссиях у вас не один, а два компьютерных противника, однако действует принцип "каждый сам за себя", так что ваши противники не упустят случая и повоюют друг с другом, значительно тем самым ослабив друг друга.

AI, как обычно, не слишком силен, однако вполне разбирается в сильных и слабых сторонах военной техники каждого типа и старается защищаться оптимальным (то есть наносящим вам максимальный урон) образом.

Вообще, правильный баланс оружия — одна из наиболее бросающихся в глаза черт игры. Принцип "задавить массой", успешно применяющийся игроками в большинстве real-time клон, работает здесь далеко не везде и не всегда. Так, например, пара автоматчиков вполне может уничтожить не один взвод гранатометчиков. Пока те заряжают гранатометы, ваши солдаты успевают их практически уничтожить.

Для прошедших все 14 миссий и не растративших желание играть в L.E.D. Wars существует возможность попробовать сразиться с врагами на более сложном уровне, которых всего три.

А если вы к тому же найдете подобного себе фаната, то предусмотрен и такой вариант, как multiplayer. Игра поддерживает одновременно до 8 игроков по сети или через Интернет,

а также режим парной игры по модему. Кстати, в игру включены 26 дополнительных карт специально для многопользовательской игры, а также редактор, позволяющий создавать собственные уровни.

"Кто сдает продукт вторичный"

В общем, все было бы неплохо, но при игре в L.E.D. Wars вас не покидает ощущение того, что все это вы уже где-то видели. Нефтяные платформы из Warcraft, мосты и дороги из Command&Conquer, и так далее... Словом, L.E.D. Wars является не просто клоном, а очевидным клоном. Дело дошло даже до того, что некоторые юниты "разговаривают" чужими (взятыми из других игр) фразами.

Двухэтапная "сельскохозяйственная" система получения денег, пожалуй, является единственной сколько-нибудь оригинальной находкой. Для столь динамично развивающегося и насыщенного большим количеством великолепных и оригинальных игр жанра этого, пожалуй, маловато. Плюс к тому, не самая качественная графика и звук, которые именно среди клонов имеют одно из основополагающих значений! Кстати, ландшафты также не блещут особым разнообразием, повторяясь от миссии к миссии.

Впрочем, размышлять так можно только в том случае, если не знать историю создания данной игры. Все дело в том, что разработчики изначально делали клон, причем ни капли этого не скрывали. Задачей Larian Studios (кстати, в их составе есть и наши соотече-

ственники) было заявить о себе, чтобы в дальнейшем мочь приняться за что-то стоящее.

Заявили? Безусловно! Игра создана в кратчайшие сроки и получила мировое распространение (не путать со словом "популярность"). Так что L.E.D. Wars — это стандартный клон без особых претензий. Единственное и неоспоримое достоинство: пойдет на 486DX2-66 с 8 Mb RAM. Проверяли. Если конфигурация вашего компьютера аналогична названной, то вам и карты в руки, тем более что некото-



■ Авиация может бить только "по площадям", причем по большим

рая играбельность в L.E.D. Wars все же присутствует. А вот всем остальным — не рекомендуется.

Петр Скулачев

Игровой интерес	■■■■■■■■■■
Графика	■■■■■■■■■■
Звук и музыка	■■■■■■■■■■
Ценность для жанра	■■■■■■■■■■
Мнение автора	■■■■■■■■■■
Общий рейтинг	4.0
Время освоения: от 0 до 0.5 часа	
Знание английского: не требуется	



Speedboat Attack

Жанр:Симулятор моторных лодок + Action
Издатель:Telstar
Разработчик:Criterion Studios
Системные требования:Pentium 90, 16 MB RAM
Рекомендуется:Pentium 133
ОС:Windows 95

Все логично. Когда-нибудь нескончаемый поток автомобильных игр "кто быстрее?" должен был быть разбавлен. Чем-то иным, оригинальным и вкусным. Свершилось. Теперь есть возможность промчаться с ветерком на моторных лодках, да еще и увешанных оружием. Нет, это не истории про браконьеров и рыбинспекторов. Это — Speedboat Attack, новое слово в Death Track клонах.

Воевать или плавать?

Speedboat Attack — необычная игра, первый симулятор боевых лодок (BRR не считается, так как лодки там использовались лишь эпизодически, а боевыми не были вовсе). Хотя нет, надо оговориться — посудины могут и не быть боевыми. Достаточно изменить опцию в меню, и борьба на выживание превратится в обычные мирные заплывы. Вот она — свобода выбора на практике! Не хочешь

насилия — будь пацифистом. Подобная гибкость придает и без того необычной игре особый шарм. Представьте: вот бы в The Need for Speed парочку пулеметов, а? Или trip из Interstate'76 без всякого оружия... Впрочем, мы отвлеклись.

Итак, выбрав стиль соревнований, надо определиться со средством заплыва.



■ I'm gonna kill u, lodochnik!!



■ Эх, жалко, в Speedboat Attack нет мин, тогда бы этот назойливый тип быстро отстал!

Всего в игре пять видов лодок, и все они значительно различаются по тактико-техническим особенностям. Одна может развивать огромную скорость, но крайне тяжела в управлении. Другая, как броненосец, законана в многомиллиметровый слой титана, как следствие — медлительна. А третья быстро разгоняется, но имеет скоростные ограничения. И так далее.

От лодок — к трассам. Однако ж то, где происходят соревнования, трассами в прямом смысле этого слова не назовешь. Всего их десять. Десять разнообразных водных бассейнов, раскиданных по бескрайним просторам матушки-Земли. Соревнования проводятся в различных климатических условиях, с учетом всех специфик. Например, "животный" мир — в южных водах резвятся дельфины, а на северных льдинах тусуются пингвины. Заметим, что в зависимости от стиля заплывов меняется и антураж водных стадионов. В режиме Action на воде появляются всяческие мины и прочие подлости, на спасательных кругах плавают ящики с боеприпасами или диверсанты. А на берегах виднеются пушечные батареи. В случае же мирных водозаездов вы обнаружите только канистры с power-ups.

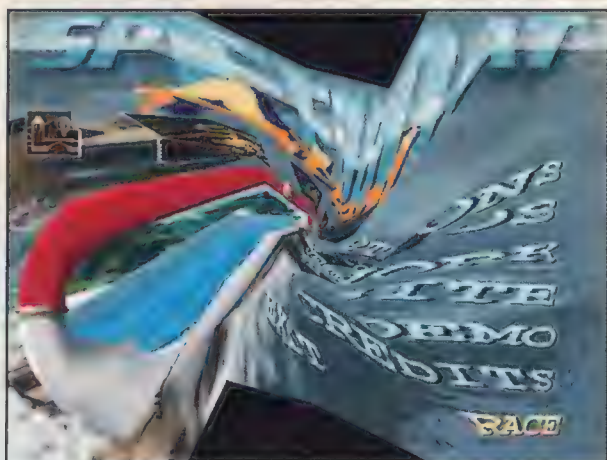
И от трасс — к типам заплывов. Тут особо не разгуляешься. В игре три вида соревнований: Arcade, Time Trial и Championship. При этом в Time Trial режим Action не доступен. Думается, не стоит объяснять, почему.

Милые, добрые соперники

Итак, поплыли. По понятным причинам, далее рассмотрен милый сердцу вариант action. Даже опытные гонщики, уверен, не сразу свыкнутся с местным управлением. Нет, имеется в виду не раскладка клавиатуры



■ В одного ракетой запустил, другого нагло оттолкнул, и вот, гляди ты, уж и в лидерах!



■ Спиралью сворачивающееся вовнутрь меню — достаточно экстравагантная дизайнерская находка, не находите?



■ А вот и один из немногочисленных графических сбоев. Кусок вражеской лодки на время исчез

туры, она стандартна. Для любителей автогонок непривычным покажется поведение лодки. Дабы совладать с водной стихией и перестать "изучать" берега, потребуется время.

Соперники в Speedboat Attack достаточно агрессивные. Зная, что физический контакт влечет ощутимую потерю скорости, они, подлые, непременно идут на abordаж. С другой стороны — они “добрые”. Нами ни разу не было замечено, чтобы кто-то из них слямзил из-под носа бонусы или power-ups. Причины подобного проявления любви к ближнему своему со стороны AI достаточно прозаичны: боеприпасы и ускорение у них бесконечные. Кстати, в игре предусмотрена интересная возможность наделить именами всех компьютерных оппонентов. Можно вволю оторваться и обозвать подлецов в меру собственной смелости.

В Speedboat Attack существует такой немаловажный параметр, как Armor. Armor этот, как известно, не бесконечен и очень переменчив. Чтобы предотвратить связанные с его потерей казусы, надобно ремонтироваться. Ремонт осуществляется двумя способами: на любом участке трассы можно вызвать помощь (чаще всего прилетает геликоптер — винтокрыл по-нашему). Либо надо навестить мастерскую.

Играть в Speedboat Attack весело. Лодку носит по всей акватории, противники то и дело норовят вдавить, да и препятствия не дают покоя. То и дело встречаются какие-то непонятные постройки (бобровые плотины?), льдины с пингвинами, маленькие островки с обезьянами или же самозабвенно нарезающие воду яхты.

Без бочек с "ускорением" приходится тяжело — со старта соперники резво уплывают в голубую даль. Поэтому часто приходится выплывать круги, чтобы раздобыть заветный бочонок. Оружие в игре однознач-

ное — апгрейду и модернизации не поддается. Вам предлагаются пулемет да ракетная установка. Получите и распишитесь.

Под скрежет водопадз

Как уже было упомянуто, отмечено выше, местности в игре нарядные. Все как положено: 640x480, красивые текстуры, немного спрайтов. Взрывы тоже из семейства спрайтовых, но смотрятся прилично. А лодки! Все как на подбор. Яркие расцветки, красивые модели. Для сторонников прогресса: внедрена поддержка 3Dfx.

Но есть и недоработки. Дешевые брызги из-под лодок — убожество. Пусть программисты запишут это себе в пассив. Туда же стоит отправить и звуковое оформление Speedboat Attack. Все звучало хорошо, пока не донесся какой-то противный скрип. Да-да, игра поскрипывает, родимая. Удары лодки о берег сопровождаются скрежетами железа, перепиливаемого тупой ножевой. Допустим, это — не более чем досадное недоразумение. Но когда этот же звук издает низвергающийся водопад... Очень скоро утомляет и комментатор со своим настороженно-взволнованным голосом.

Но хватит о грустном. В игрушке наличествует режим Multiplayer. И он многообразен. Во-первых: сеть, во-вторых: Интернет, в-третьих: модем, в-четвертых: вдвоем на одном экране (split screen).

★ ★ ★



■ Парусник с российской расцветкой — прямо по курсу. Люди на нем, и не думая проявить должный патриотизм, нахальным образом перекрывают мне путь

Speedboat Attack — игра необычная, причем исключительно в силу своей военно-морской тематики. Являясь, если нас не подводит память, первым представителем заплывных соревнований, она имеет все шансы на популярность. Что же касается присутствующих проколов, то вряд ли они носят столь уж критичной характер. Динамичный и многообразный игровой процесс без потери реалистичности — чего еще можно желать — то, собственно?..

Леонтий Тютелев

[illegible]

DARK REIGN

THE FUTURE OF WAR

Жанр:Тактическая real-time стратегия
Издатель:Activision
Разработчик:Auran
Системные требования:Pentium 90, 16 Mb RAM
ОС:Windows 95

Да, нелегкая судьба выпала на долю C&C. Каждый уважающий себя поклонник этой игры ждет не дожидается ее смерти. Равно как и разработчики — ночей не спят, пытаясь явить свету убийцу бессмертного westwood'овского творения. Тщетно... Повергнуть такого мамонта, как C&C, оказывается, не столь уж и просто!

Dark Reign, в числе многих прочих, относится к разряду C&C-убийц. Причем к одному из тех, на кого возлагались наибольшие надежды. По заверениям разработчиков, он обязан встать в один ряд со вторым Warcraft и Command&Conquer, а после и вовсе задушить их своей невообразимостью. В качестве наглядного подтверждения серьезности своих угроз разработчики неизменно выставляли целый ряд козырей, среди которых наиболее значимым был тот факт, что рука об руку с ними над Dark Reign трудился Рон Миллар (Ron Millar), выходец из Blizzard, имеющий самое непосредственное отношение к Warcraft II.

Dark Reign вышел, на волне неуклонно нараставших слухов и заявлений о его сверхгениальности. И что?..

С приветом из будущего

Сюжетная подоплека свежеспеченной стратегии прописана настолько детально, что ее смело можно было бы издавать отдельной научно-фантастической книгой за отдельные деньги. Но раскупили бы вряд ли — так как, помимо детальности, ничем другим хорошим сюжет не блещет.

Как обычно, в недалеком будущем Землю ожидают многочисленные экологические катастрофы, критическое перенаселение и разгул преступности. Часть проблем человечеству одолеть удалось. Так, вопрос загрязненности окружающей среды был "решен" строительством огромных закрытых самообеспечиваемых комплексов с искусственной атмосферой. Преступность — с ней вроде тоже справились. Всех нежелательных элементов, включая бедных бомжей, высылали на спутник Юпитера Ио, где они и доживали свои дни, никому, кроме себя самих, не мешая.

Однако предпринятые меры никак не уменьшали необходимости переселения землян на другие планеты — потому как наша родная планета уже была забита до отказа. Некоторая трудность заключалась в том, что колонизация новых миров была связана с повышенной опасностью,

и никто из жителей Земли не горел желанием становиться пионером Нового Света. Именно в этот тревожный для человечества момент людям и помогли собраться с колонии на Ио. Ссылные, словно подневольные подопытные крысы, были отправлены на исследование грядущих для проживания планет. Их задачей было основание и развитие колоний в новых мирах, куда затем прилетали самодовольные законопослушные земляне. Разумеется, если первопроходцы оставались в живых.

Дабы исключить возможность мятежей среди строителей светлого будущего, всем им была произведена инъекция, модифицирующая код ДНК. В момент достижения измененным человеком 25-летнего воз-



■ Кольца плазмы и шары электрических разрядов на красивойшей псевдотрехмерной местности — впечатляет! Жаль только, что интерфейсная панель пожирает добрую треть экрана...



■ Обратите внимание на четкость прорисовки деталей. Почти идеально, не находите?

раста у него отключались все функции организма, то бишь наступала мгновенная и неминуемая смерть. Помимо того, один глаз у измененных людей становился абсолютно черным, что позволяло легко отличить узника от "нормальных" граждан. Несчастных иошников стали называть Мечеными. Они перестали принадлежать к человеческому обществу, превратившись в отверженную касту.

Так прошло несколько веков. Наконец, осознав всю несправедливость своего положения (долго думали, надо заметить), Меченые взяли за оружие. Восстание быстро распространилось по всей Галактике, и к нему примкнули многие свободные люди, уставшие от непосильного гнета Империи. Повстанцы стали называть себя Стражами Свободы, и война, возглавляемая ими,



■ Атака Имперской электростанции: два жалких пехотинца нас не остановят!

прокатилась по каждой населенной планете, не оставив в стороне никого.

А тем временем в одной из отдаленных солнечных систем существовала изолированная от всего остального мира научная колония, основанная несколькими столетиями раньше последователями великого ученого Тогра. Еще на Земле Тогр работал над созданием установки, позволяющей изменять материю и массу любого объекта. Это открытие должно было перевернуть всю мировую науку. И не только науку, так как владелец подобного устройства получил бы неограниченную власть над Вселенной.

В колонии все были на нервах — ждали потрясающего открытия. Нервничал и сам Тогр, поскольку боялся, что Империя захочет захватить его исследования, дабы закончить их без его участия. Подговорив большую часть других ученых, а остальных вероломно убив кухонным ножом во время сна, он решил бежать на другую планету, чтобы уже там продолжить работу, вне досягаемости имперских сил. Однако этому благородному плану не суждено было осуществиться. Во время полета корабль беглецов был атакован имперским флотом. Тогр принужден был катапультироваться в спасательном модуле, после чего атака прекратилась. С тех пор никто больше его не видел. Последователи ученого прибыли на запланированную планету и основали там свою колонию. Тогр стал у них чем-то вроде божества, в возвращение которого слепо верили.

С началом войны все изменилось. Конфликт затронул даже и эту, казалось бы, всеми забытую колонию. Колония была разрушена, население почти полностью уничтожено. Один человек из числа чудом спасшихся жителей сумел взлететь

с горячей планеты на поврежденном корабле. Трудно не догадаться, что он и есть вы, или, если угодно, вы и есть он.

Дрейфуя в открытом космосе, вы неожиданно находите автоматический модуль, посланный самим Тогром, внутри которого записано дюже странное послание. В нем Тогр сообщает, что, покинув во время атаки свой корабль, он приземлился на неизвестной планете, где и продолжил исследования. Их результатом стал этот модуль, по совместительству являющийся машиной времени. Нашедший его должен переместиться в прошлое и спасти величайший ум человечества (в смысле — Тогра), который застрял на забытой Богом планете. Вы готовы отправиться на поиски? Не торопитесь! Вероломный Тогр решил осложнить вам эту и без того малоприятную задачу. Он записал 12 сражений между Империей и Стражами Свободы, в каждом из которых вам придется принять одну из двух противостоящих сторон. Если останетесь в живых — можно будет отправиться и на спасение великого Гуру...

В общем, сценаристы явно обчитались научной фантастикой и, не мудрствуя лукаво, поперетасили в сюжет игры целый ряд наиболее понравившихся идей. Получился сумбур на постном масле. Впрочем, оставим этот пересоленный компот на совести сценаристов и отметим одну игровую особенность, из сюжета вытекающую. Как вы уже могли заметить, понятие кампании в Dark Reign отсутствует. Перед каждой миссией игрок волен сам выбрать, за какую сторону он будет играть на сей раз.

Кем быть?

Вопрос «кем быть?» действительно актуален, поскольку разница между двумя враждующими сторонами отнюдь не ограничивается внешним видом армий-зданий. Империя, как и полагается, обладает значительно более разрушительным и смертоносным

оружием. Однако и стоит оно не дешево. В армии же повстанцев много юрких партизан, которые готовы воительствовать исключительно победы ради. Их тактика — стремительные атаки, внезапные налеты, саботаж, рейды по тылам врага. В общем, все как и полагается в таких случаях.

В начале миссии игроку дается одна или несколько «стройплощадок на колесах». Эти ходячие экскаваторы нужны для возведения любого здания. Железному строителю надо указать тип желаемого сооружения и его будущее месторасположение, после чего он приступает к работе. С момента заложения первого кирпича и до сдачи здания в эксплуатацию проходит около минуты, после чего ваша строительная машинка бесследно исчезает. И для возведения каждого нового здания ее необходимо будет производить заново.

После постройки первых сооружений становится актуален вопрос о ресурсах. В Dark Reign их существует два вида: основной — и еще один, так скажем, необязательный. Основным (и единственным) источником обогащения является... питьевая вода! Идея неожиданна, но не нова. Достаточно вспомнить «Дюну» Герберта, по которой, собственно, и создана westwood'ская Dune 2. Ну да ладно, какая нам-то с вами разница — пусть хоть тибериумные котлеты в обертке из прессованного спайса. Пусть будет вода. Добывается она из подземных источников специальными транспортом, которые доставляют ее в соответствующие хранилища, откуда она распродается всем желающим. Разумеется, от этой нехитрой операции вы получаете весьма неплохие барыши.

Второй ресурс используется для увеличения мощности электростанций. Называется он Таэлон и представляет собою подозрительную на вид зеленую жидкость. Добывается



■ Синяя лужица в нижней части экрана — ценнейший источник питьевой воды, являющейся главным ресурсом в Dark Reign



■ Обходить защиту AI не умеет. Достаточно построить побольше пушек на его пути, и враги будутдохнуть как мухи...

все теми же транспортами на специальных зеленоводных болотах, от которых на километры разит зловонными испарениями.

Как уже было сказано, Таэлон можно не добывать вообще. Теоретически. Практически же никуда вы не денетесь, потому как он удваивает мощность электростанции.

Хозяйство налажено — время думать о производстве. Нет, не дров. Солдат. Юнитов в игре много, но тем более приятно, что среди них встречается немало весьма оригинальных. В целом же, все они делятся на четыре типа. Первый тип — «ходоки» (walkers), к которым относится вся пехота, а также шагающие роботы. Медленные на пересеченной местности, но быстрые на дорогах, они способны преодолевать даже самые крутые склоны. Следующий род войск — колесно-гусеничная техника. Самый многочисленный вид, потому как сюда относятся и танки, и бронетранспортеры, и вообще все, что передвигается на колесах или гусеницах. Разумеется, машины быстрее «ходунов», но вот въезжать они могут только по пологим склонам. К третьему типу относятся транс-

портные средства, использующие антигравитационную подушку. Их очевидное преимущество — способность пересекать водные преграды. Недостаток — невозможность подняться даже на самый небольшой холмик, который придется огибать вокруг. Интересно, почему?.. И, наконец, четвертый вид — летательные аппараты. Самолетам все неровности ландшафта ни почем, что и делает их наиболее быстрыми

в игре. Однако следует учитывать, что далеко не все «железные птицы» могут атаковать наземную технику, так же как и не все «заземленные» воины могут сбивать парящих в облаках врагов.

Двухмерная трехмерность?

Смекалистый читатель уже давно должен мучиться вопросом: какая в Dark Reign карта, псевдотрехмерная на манер KKnD или...? Верно, раз уж речь зашла о неровностях ландшафта, плоским он быть не может. Местность в игре действительно трехмерна, хотя и с небольшой натяжкой. К примеру, танк абсолютно честно тормозит, залезая на склон холма, но, по сути, холм этот трехмерным ну никак не выглядит! Просто имеется область, окрашенная в соответствующий цвет, при движении по которой скорость танка внезапно падает. Кто бы мог подумать — оказывается, это он на холм ползет! Может быть, на программном уровне не все законы физики и соблюдаются, но внешне это выглядит крайне убедительно.

Впрочем, претензии к darkreign'овским картам на этом и заканчиваются. Ведь, со всеми недостатками, они отнюдь не являются заранее отрицательными картинками, как в C&C. Каждый ландшафт любовно создавался дизайнерами в специальном редакторе, в результате чего все карты получились просто бесподобными! И не только по своей красоте, но и по стратегическому значению... А ведь можно генерировать

и случайные карты, поддерживая, таким образом, свой интерес к игре долгое время.

Кстати, этот самый редактор входит в комплект игры. С его помощью каждый желающий сможет создать собственные миссии, заранее предусматривая каждую деталь.

Что нам стоит...

Весьма немало, между прочим. Ведь, когда первые пехотные бригады сформированы, а легкая техника патрулирует окрестности, придется заняться базой. Как и в Warcraft II, в Dark Reign центральное здание базы (HQ) можно и нужно апгрейдовать. Дважды. Предусмотрен upgrade и еще двух ключевых сооружений: солдатских барачков и фабрик боевой техники. Только путем развития этих строений можно получить технологии для производства продвинутых юнитов.

Надо отметить, что здания в Dark Reign встречаются весьма нестандартные. Как вам, например, Dimensional Gate, позволяющий мгновенно переносить до трех юнитов в любую точку карты, например, в центр вражеской базы?

Впрочем, большинство сооружений узнается без труда: электростанция, бараки, завод военной техники, три вида оборонительных турелей (одна из них — зенитная), здания для лечения солдат, для починки техники и так далее.

Занятная новинка: любую постройку можно упаковать, перевезти на другое место, а затем снова распаковать. Это может пригодиться, например, чтобы убрать здание из-под огня противника.

Если друг предал вдруг...

Но вот армия создана и ждет ваших приказаний к наступлению. Не будем торопиться, сперва разберемся, что же вы такое понастроили... Особенно это важно с той точки зрения, что многие из ваших подразделений имеют особые возможности, незаметные с первого взгляда. Например, некоторые юниты способны принимать форму окружающих предметов или даже вражеских солдат. Так, например, разведчик может замаскироваться под дерево и в таком виде проникнуть на вражескую базу, работая там вашими «глазами» и «ушами». Главное — следить, чтобы охрана не заметила, как к их лагерю подползает елка, в противном случае «чудо природы» будет мгновенно расстреляно. А вот снайпер, принявший облик камня, может расположиться у самого носа



■ Захват стратегически важных мостов — необходимое условие для окончания этой миссии

неприятеля, не рискуя быть рассеянным. Правда, чтобы отстреливать зазевавшихся врагов, ему все же придется возвращаться в человеческое обличье.

Особый тип шпиона, инфильтратор ("проникатель", если дословно), способен даже перевоплотиться во вражеского пехотинца, дабы, проникнув на территорию неприятельской базы, выкрасть планы производства их юнитов. Да-да, в Dark Reign можно пользоваться чужими технологиями, если, конечно, ваш лазутчик преуспеет и доберется домой в добром здравии.

Еще один вид камуфляжа становится доступен, когда на базе появляется Phasing Facility. Благодаря ему некоторые виды пехотинцев получают возможность скрываться под землей, используя фазовое излучение. "Закопавшиеся" солдаты не мо-

исполнять и некоторые другие команды или приказы. Причем, здесь есть масса необычных. Во-первых, специальные задания для каждого подразделения. Во-вторых, возможность задавать маршруты патрулирования. И, наконец, командующий может задать юнитам одну из моделей поведения...

Теперь — по порядку. Прежде всего, выбранного вами солдата можно послать в разведку. При этом он сам начинает бороздить неизведанные просторы карты, избегая любых стычек с противником (слегка напоминает Conquest of the New World). Не менее важна и возможность организовывать стремительные налеты, целью которых является скорее внесение беспорядка в ряды неприятеля, нежели его разгром. В этом режиме ваши храбрые налетчики будут обстреливать врага, не вступая при этом с ним в затяжной бой. Такой рейд может быть полезен перед началом крупномасштабного наступления, так как сбивает с толку врага, вынуждая его перегруппировывать свои оборонительные силы.

Наконец, ваши подопечные способны на методичный поиск и уничтожение неприятельских войск. Получив этот приказ, ваши батальоны будут атаковать первого же встречного врага, причем до смертельного (какой-либо из сторон) исхода.

Дисциплина армейской жизни в Dark Reign проявляется не только в безоговорочном выполнении приказов, но и в моделировании поведения личного состава. Обычно, играя в очередной клон, бывает очень обидно, когда какой-нибудь супер-гипер-мега-дальнобойный ядерно-плазменный девастор отбивается от отряда в погоне за



■ Обратите внимание на изображения юнитов справа. В Dark Reign можно "ставить в очередь" на производство не только однотипные, но и совершенно различные юниты

автоматчиком и приезжает прямо к воротам вражеской базы, где и встречает свою безвременную смерть. Или, наоборот, когда супостаты добивают последний оплот родной базы, а десяток бравых воинов стоят рядышком и ждут своей очереди (в смысле — автоматной в упор). Так/вот, в Dark Reign все иначе! Играющий сам может задавать своим войскам модель поведения, причем изначально их существует две: защита и преследование. Но игрок вправе создавать свои собственные схемы, меняя любые из предлагаемых трех параметров.

Это активность преследования, максимально допустимые повреждения и уровень независимости. Первый определяет расстояние, на которое юнит будет отходить от исходной точки, преследуя противника. Если поставить параметр на low, отряд практически не сдвинется с места, проедь мимо него хоть орда вражеских танков. От допустимой степени повреждений зависит время, когда ваш танчик будет поворачивать на базу для ремонта. А третий параметр характеризует, насколько



■ Противник, сам будучи помешан на обороне, постоянно пытается "вынести" ваши защитные турели

гут ни стрелять, ни двигаться, зато и подстрелить их врагу будет очень непросто. Возможность эту может использовать только Freedom Guard. У Империи же подобной возможностью обладает артиллерия. В случае опасности орудие "накрывается" энергетическим щитом, который делает его трудноуязвимым.

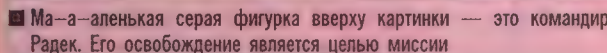
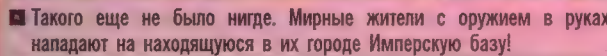
Вообще, у Империи в арсенале имеется несколько весьма любопытных средств уничтожения повстанцев. Например, парящее лезвие, которое разрезает любого стоящего на пути солдата в мгновение ока. Или машина для захвата пленных, из которых она тут же на месте делает зомби — маньяков, готовых без раздумий положить жизнь за Империю.

Упал-отжался, упал-отжался!

Вопреки расхожему мнению, что солдаты умеют только падать и отжиматься, ваши воины способны



■ В одной из миссий действие разворачивается в мирном городе. Авторы не поленились нарисовать лишней десяток зданий



Кстати, из всего перечисленного наиболее удобным и необходимым оказывается именно автоматическое слежение за уровнем повреждений. Ведь, таким образом, у играющего сразу отпадает необходимость следить во время боя за “состоянием здоровья” каждого бойца, переключая свое внимание на куда более важные вещи. Но самое приятное заключается в том, что после ремонта боевая машина сама возвращается на поле боя, так что опасности столпотворения около ремонт

Атакую и обороняюсь

С самых первых минут атака следует за атакой, причем противник сначала пытается уничтожить именно оборонные сооружения, что ему нередко удается. Труднее всего выдержать именно эти первые натиски — дальше производство техники становится на конвейер, и ситуация значительно упрощается.

Еще одна новинка, с которой Dark Reign опередил всех конкурентов, заключается в возможности устанавливать маршруты движения (waypoints). То есть отправлять войска не по кратчайшему пути к точке назначения, а по кривой через заранее заданные контрольные пункты. Это бывает удобно, когда необходимо, скажем, провести транспорт к месторождению в обход вражеского заслона или установить патрулирование. Для патрулирования, кстати, имеется особый тип маршрута — кольцевой. Достаточно обставить флажками базу или другой важный объект, и охрана будет до посинения «мотать» вокруг него круги.

...Собственно, все это вкупе и позволило нам охарактеризовать Dark Reign как *тактическую real-time* стратегию. И в этом состоит его основная оригина-

Конечно, все перечисленное никоим образом не свидетельствует о том, что в Dark Reign создан по-настоящему сильный искусственный интеллект. Какое там! Вполне добротный AI, без особых недостатков и преимуществ, равным образом уделяющий внимание как атаке, так и обороне. Лучше, чем во многих других real-time стратегиях, и то славно.

— Нет, ну а все ж таки, — спросит дотошный читатель, не забывший о поднятом нами в самом начале статьи вопросе, — Так Dark Reign, он C&C—киллер или его очередной клон?

— Клон, — честно сознаемся мы. — Но лучший из всех вышедших за последний период. Другими словами, Dark Reign превосходит все перечисленные в этом номере real-time стратегии, кроме необычных Total Annihilation и Beasts&Bumpkins: первая гораздо круче, а вторая попросту другая. К тому же, в Dark Reign большое внимание уделено различным тактическим хитростям, и это придает ей собственное, отличающееся от всех остальных лицо. А так — клон, конечно, кто же еще?..

Александр Сидоровский

ВСЕ! ВСЕ! ВСЕ!

ЭКОНОМЬТЕ ВРЕМЯ!

СПЕШИТЕ В МАГАЗИНЫ КОМПАНИИ БИТМАН.

ЕСТЬ ВСЕ. ПО ОЧЕНЬ ВЫГОДНЫМ ЦЕНАМ.

КОЛОНКИ

Yamaha YSY-M7	\$74
Yamaha YSY-M15	\$90
Yamaha YSY-M20	\$105
Jazz Hipster J340	\$43
Jazz Hipster J707	\$119
Jazz Hipster J818	\$121

МУЛЬТИМЕДИА КОМПЬЮТЕРЫ

R-Style Proxima MC 5/133e (EDO-RAM 16 Mb/HDD-1,7Gb/4xCD-ROM/SB-PRO)	\$670
R-Style Proxima MC 5/166e MMX (EDO-RAM 16 Mb/HDD-1,7Gb/16xCD-ROM/SB16)	\$815
R-Style Proxima MC 5/200e MMX (EDO-RAM 16 Mb/HDD-1,7Gb/16xCD-ROM/SB16)	\$980

МУЛЬТИМЕДИА НОУТБУКИ

R-Style Tornado TFT 11,3"	\$2799
(Pentium® процессор 133 MHz/RAM 16Mb/HDD 1,3Gb/10xCD-ROM/SB16)	
R-Style Tornado TFT 12,1"	\$3399
(Pentium® процессор 166 MHz с MMX технологией/RAM 16Mb/HDD 1,3Gb/10xCD-ROM/SB16)	
Canon Innova Book	\$1699
(Pentium 75/RAM 16Mb/HDD 810Mb/SB-PRO)	

САБВУФЕРЫ

Jazz Hipster J900	\$77
Jazz Hipster J902+3D	\$77
Yamaha YSY-MSW10	\$139
Altec 45	\$135
(сабвуфер+колонки)	
Altec ACS-300	\$249
(сабвуфер+колонки)	

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

Огромный выбор мультимедиа-дисков на русском языке российских компаний «Кирилл и Мефодий» и «Нью Медиа Дженерейшн»: энциклопедии, игры, интерактивные мультфильмы, обучающие программы и многое другое.

АКСЕССУАРЫ ДЛЯ ИГР

Thrust Master Formula T2	\$170
(руль+педаль)	
CH Products (джойстик)	\$79
Advanced Gravis GamePad	от \$12 до \$89
Logitech (джойстик)	от \$15 до \$83
Saitek (джойстик)	от \$7 до \$33

Специальные цены для участников программы RMC (R-Style Multimedia Club).
Справки по телефону: (095) 403-9003.



Розничные цены приведены на 1 октября.

МУЛЬТИМЕДИА
АКЦИОНА
КОМПЬЮТЕРНАЯ ТЕХНИКА

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

Огромный выбор игр для PC, Sega Saturn, Sony PlayStation, Nintendo64 ведущих мировых производителей: Virgin, Electronic Arts, Sierra, GT Interactive, Interplay, Activision, SEGA и др.

Sega Saturn
(в комплекте 5 игровых CD)

\$260

Sony PlayStation

\$200

Nintendo 64

\$230

ИГРОВЫЕ ПРИСТАВКИ спец. предложения!

Sega Mega CD \$60
(1 игровой CD)
Sega Pico \$99
(детский обучающий игровой компьютер от 3-х лет)

БИТМАН

МЫ ЖДЕМ ВАС В КОМПЬЮТЕРНЫХ САЛОНАХ ПО СЛЕДУЮЩИМ АДРЕСАМ:

Мясницкая ул., 11. Ст. м. «Лубянка». Тел. (095) 921-0365
Б. Якиманка ул., 21. Ст. м. «Полянка», «Октябрьская». Тел. (095) 230-7516
Таганская пл., 10. Ст. м. «Таганская», «Марксистская». Тел. (095) 911-7233
Декабристов ул., 38/1. Ст. м. «Отрадное». Тел. (095) 403-9003

Телефон для справок: (095) 903-6818. Факс: (095) 401-3917

Наши магазины работают без выходных

По будням - с 10.00 до 20.00, в субботу и воскресенье - с 10.00 до 18.00

Monster Trucks

Тело доведу, а за душу не ручаюсь...
русская пословица

Жанр:Автосимулятор
Издатель:Psygnosis
Разработчик:Psygnosis
Системные требования:Pentium 90, 16 MB RAM
Рекомендуется:Pentium 133 и выше
ОС:Windows 95

Идея автомобилей, поставленных на здоровенные колеса и в таком состоянии едущих, становится популярной. За прошедший год с небольшим эксплуатировалась она неоднократно. Причем хитовой игры так и не получилось. И у Monster Truck Madness, и у Test Drive Off-Road, и у совсем недавнего Hardcore 4x4 были графические недостатки и грешки игрового характера, что приводило к быстрому пресыщению темой. Изменить ситуацию вызвались ребята из Psygnosis с их новым проектом

Monster Trucks. Psygnosis — не новички на ниве автосимуляторов. Вспомните хотя бы даже Destruction Derby. И это дает основания предсказать внимание игровой обществу к данному проекту.

Есть идея... свежая!

Новую игру трудно назвать необычной, хотя свежие наработки в ней, безусловно, присутствуют. Начнем по порядку.

Выбрать можно из трех стандартных типов заездов: Practice, Championship, Time

Trial. А вот режимы соревнований уже более оригинальные. Например, Indurance и Car Crushing. Суть первого заключается в том, что соревнования проводятся зонально, трасса разбита на участки с чекпойнтами (примерно как в первом NFS). В Monster Trucks чекпойнт называют Line. Для зачета участка необходимо вовремя пересечь Line. Не пересек — изволь вернуться.

Режим Car Crushing предлагает вам соревноваться в разбивании наибольшего числа легковых автомобилей. Вы разгоняетесь перед трамплином и обрушиваетесь на несчастные легковушки с приличной высотой и с приличной скоростью. Здесь работает система начисления очков.

Тренировочные заезды возможны во всех классах соревнований — вышеперечисленные плюс Circuit Racing. Чемпионат проводится исключительно в режимах Circuit Racing

и Indurance. Здесь используется метод, успешно реализованный еще в первой части Destruction Derby. Гонщики размещены в трех дивизионах, в каждом по три человека. За победу дается 10 очков, за второе место — 9, и так далее. Последнему прибывшему очки не начисляются (оно и понятно). Выигравший первый сезон, переходит в следующий, где уже присутствуют новые трассы. Венцом каждого сезона являются соревнования на разбивание автомобилей — Car Crushing.

Всего игра располагает семью круговыми трассами и четырьмя зонами для Endurance. Заезды про-



■ Наследие Destruction Derby. Мнем машины — получаем очки, но в несколько иной интерпретации

водятся в различных странах, с различными климатическими условиями.

Небо над головой

У каждого монстра дорог есть свои особенности, однако в целом различия между всеми машинами не слишком заметны. Оно и понятно, ведь Monster Trucks — аркадная игра, хотя и не лишенная элементов реальности.

Во-первых, в игре машины любят высоко прыгать. Подвески, стало быть, нежные. Высокие прыжки отнимают кусочек "жизни" в левом нижнем углу экрана.

Во-вторых, нежелательны столкновения — и скорость теряете, и, опять же, здоровье.

В-третьих, наблюдается соблюдение законов физики, а именно — кинематики. Авто, в зависимости от покрытия, ведет себя по-разному. Чем круче горка, тем тяжелее на нее забраться. Скользя боком по почти отвесной скале, можно запросто сорваться и шмыгнуть вниз. Да и тра-



■ Ну вот, опять потерял чекпойнт. Придется возвращаться...



■ Один из редких объектов не трассе, призванных ее украшать

ектория полетов автомобилей похожа сама на себя... Однако — ваше колесное чудо ни за какие калачи не желаете переворачиваться. Хоть ты тресни.

Переключение передач автоматическое. Позиций обзора четыре: с бампера; над машиной; над машиной, но чуть повыше, и совсем высоко, почти как в Ignition. В кабине сидеть нельзя. Но если вы настолько прикипели душой к виду из кабины и без раздумий выбираете первую позицию камеры, то зря. Будете разочарованы. Этот вид абсолютно неудобен, потому как из-за постоянных прыжков вам придется большую часть времени наблюдать небо над головой.

Стопами Сусанина

Зоны (гонки на открытых пространствах), в отличие от круговых трасс, дают возможность срезать углы и двигаться в любом направлении. Однако здесь, как нигде еще, можно заблудиться. Стрелка, играющая роль своеобразного компаса, только усугубляет неразбериху. Она указывает кратчайший путь к следующей контрольной точке. Если пойти у нее на поводу, можно заехать в какой-нибудь каньон и вообще потом оттуда не выбраться. Поэтому страдающим трудностями с ориентированием рекомендуется следовать за компьютерными соперниками — они-то трассу знают. А ближе к финишу следует, возблагодарив следопытов, идти на обгон.

Но, хотя AI прекрасно знаком с трассой, иногда ведет себя глупее некуда. Соперники в полной мере наделены стадным инстинктом, и на этом можно сыграть (реальной пользы это не принесет, зато пошутить можно). Конкуренты полагают, что вы также здорово знаете трассу. Поэтому они не прочь выбрать вас вожаком (если вы на первом месте, конечно) и смело за вами следовать. Так, например, однажды я случайно свалился в ущелье. И что вы думаете? Остальные посыпались за мной, а потом долго пытались выехать оттуда по вертикальной стене. Я стоял и любовался. А когда решил уехать, они обрадованной толпой повалили за моей машиной.

Неприкрытый эксгибиционизм — с!

Едва вы попадаете в основное меню, как вас охватывает нехорошее предчувствие. Предчувствие перерастает в уверенность, когда вы не находите в опциях возможности изменения разрешения. Да, дорогие

читатели, 320x200 — это все, что смогли предложить нам Psygnosis. И это — в конце 1997 года!

В результате Monster Trucks на каждом шагу шокирует вас графическими бесстыдствами. Без тени смущения демонстрируется все то "нехорошее", что связано с применением спрайтов в полностью трехмерной среде. Стоит подъехать поближе к машине соперника и дереву, как они распадаются на крупнокалиберные пикселя, которые мы уж считали отошедшими в глубокое прошлое.

В целом же, если отбросить устаревшее разрешение, то графика Monster Trucks не столь уж и плоха. Но и выдающегося мало. К минусам графического оформления следует отнести еще и скудность оформления трасс. Хорошо хоть, что все поверхности здесь текстурированы.

Несбывшиеся надежды

Monster Trucks оставляет двойственное чувство. С одной стороны, вполне играбельно, много интересного. С другой стороны, посредственные графика и звук.

Но главное — Monster Trucks не ушел далеко от своих предшественников, явив собою очередную посредственность на почве экспериментирования с идеей крупногабаритной техники. Хотелось бы знать, сколько еще неудавшихся попыток доведется испытать на себе игровому миру, прежде появится по-настоящему хитовая игра с "monster trucks" в главной роли?..

Леонтий Тютелев



■ Однажды заехав в лаву и задержавшись там на пару секунд, вы рискуете проиграть гонку



■ Заезды состоятся в любую погоду и в любое время года

Игровой интерес	■■■■■■■■■■
Графика	■■■■■■■■■■
Звук и музыка	■■■■■■■■■■
Ценность для жанра	■■■■■■■■■■
Мнение автора	■■■■■■■■■■
Общий рейтинг	6.0
Время освоения: от 0.5 до 1 часа	
Знание английского: не требуется	

CONQUEST EARTH

Жанр:.....Real-time стратегия
Издатель:.....Eidos Interactive
Разработчик:.....Data Design
Системные требования:.....Pentium 133; 16 Mb RAM, 2 Mb VideoRAM
Рекомендуется:.....Pentium 200, 32 Mb RAM
ОС:.....DOS, Windows 95

Компания Eidos Interactive со дня своего образования отличается тем, что активно стремится к созданию неординарных игр, которые окажутся способными внести в свой жанр нечто новое. Real-time стратегия, разработанная на Data Design, относится к числу подобных экспериментов. В Conquest Earth модель стандартного C&C-клона была смикширована с концепцией X-COM и доукомплектована некоторыми не слишком ординарными элементами.

Насколько удачен был эксперимент, и существует ли он вообще? Об этом статья.

Юпитер vs. Земля

Предыстория Conquest Earth самодостойной не является — все ее назначение сводится к тому, чтобы подвести смысловую базу под игровой сюжет и обеспечить возможность создания экстражестких заставочных роликов.

В декабре 1995 года ученые земли запустили к Юпитеру исследовательский спутник, задачей которого было проникнуть сквозь газообразную атмосферу планеты и произвести фотосъемку поверхности. Ученые верили, что удастся обнаружить следы присутствия на планете инопланетной расы... Обнаружили. Спутник был уничтожен — и вскоре последовало вторжение юпитериан на Землю.

те инопланетной расы... Обнаружили. Спутник был уничтожен — и вскоре последовало вторжение юпитериан на Землю.

C&C на карте X-COM

Нетрудно догадаться, что после просмотра стартового ролика играющему предоставляется возможность выбрать между мизантропией и патриотизмом. Иначе — между доблестными инопланетянами, не щадя своего живота пытающимися захватить Землю, и неразумными землянами, не понимающими своего счастья и наивно обороняющимися от Великого Нашествия. А ведь, кто знает! возможно, братья с Юпитера решили пойти на них очищающей войной, поражение в которой сулило бы человечеству новые рубежи духовной чистоты и правды?! Нет, все эти мысли не приходили в голову жителей зеленой планеты. Наверное, по той причине, что юпитериане ставили себе целью всех людей известить под нготь.

"А-а-а, опять миссии, баракки, юниты и победы!", — отмахнется читатель. И будет не прав (частично). Conquest Earth не являет собой банальный набор

Когда Юпитер хочет погубить,
 того лишает разума
 из трагедии
 неизвестного др.-греч. автора

миссий с постепенно возрастающей сложностью прохождения. Борьба с вражескими силами идет на уровне всей планеты, и победа зависит от каждого вашего шага, будь то захват целого города или локальные исследования.

Каждое стратегическое решение либо закладывает очередной кирпичик в триумфальную арку, либо же лишает вас и тех результатов, которые уже были достигнуты в ожесточенной борьбе. Больше того: многие из ваших действий могут повлечь за собой необратимые последствия, и судьба Земли окажется решена еще задолго до самого поражения. Причем в дальнейшем сообразить, где же именно вы допустили просчет, не всегда окажется возможным! Играя, вы время от времени можете думать, что уже почти достигли цели, а на самом деле — находиться на грани разгрома.

За ради примера предположим, что жалкие самооборонительные рефлексии одержали в вас верх, результатом чего стала игра за землян (а они скорее всего одержат верх, потому как в интерфейсных панелях юпитериан поначалу сможет разобраться разве что гений!). В этом случае вашему взору предстанут вовсе не здания, харвестеры и солдаты, а карта Земли, выполненная в стиле X-COM. На карте расположены все ключевые города — предмет вожделения "чужих" и причина вашей головной боли. Три зеленых точки обозначают те мегаполисы, где находятся ваши центральные базы. Именно с них начнется ваша благородная экспансия, наилучшим результатом которой станет окончательное "озеленение" всех остальных земных городов. До той поры они обозначены нейтральным белым цветом.

Непостоянное время

На имеющихся базах необходимо тотчас же начать исследование новых технологий, которые позволят впоследствии более эффективно вести боевые действия. Кроме того, нужно запустить в производство уже исследованные виды боевых машин, дабы получить возможность быстро захватить максимальное количество нейтральных городов.

Да уж, трудно было представить себе подобное до появления Conquest Earth. Защитникам планеты (!) приходится действовать, как самым последним захватчикам, свои собственные города завоевывать. Но, впрочем, это все не более чем морально-этические вопросы, которые к делу не относятся. Чем больше городов "принадлежит" вам, тем большие территории будет находиться в пределах досягаемости ваших армий. Ибо именно



■ Установление правильного баланса между исследованиями и конструированием — одна из основ успеха



■ Не напоминает ли вам эта голубая планетка, Землю прозываемая, славную игру X-COM?

захваченные мегаполисы смогут стать опорными точками для успешной экспансии.

Играющий также может устанавливать баланс между исследованиями новой техники и ее производством. Правильный расчет в этом вопросе — один из залогов будущего успеха. Разумеется, остаться на долгое время с устаревшей техникой губительно, но и погружение с головой в науку также приведет к весьма нежелательным последствиям.

И, наконец, в ваших силах изменить скорость течения игрового времени, как это было в X-COM. Вначале все происходит в реальном масштабе времени, но, задав объекты для исследования и производства, появится смысл "ускорить процесс" (впрочем, если есть желание подождать пару-тройку реальных дней, то можно обойтись и без этого :-)). Только не стоит слишком увлекаться промоткой времени, а то через минуту можно обнаружить, что игра проиграна, так и не успев по-настоящему начаться.

Довольно продолжительное время можно мирно производить "немирные" юниты и со спокойной совестью захватывать города. Но в какой-то момент настанет час (минута, секунда), когда из колонок донесется короткий тревожный сигнал, и на только что девственно чистой от юпитериан карте Земли появится Красная Точка. Active Action Needed — всплывет сообщение на информационном экране, которое будет сигналом к началу боевых действий. На этом X-COM закончится и начнется C&C.

Бесполезные ископаемые

Полезные ископаемые, конечно, на Земле есть, но вот в Conquest Earth бесполезны они абсолютно! Другими словами, их добыча не предусмотрена. Конечно, если не считать выработку электроэнергии на ваших электростанциях. Кстати, построить ЭС во время игры нельзя. Как следствие, базы ваши располагаются исключительно в городах, неподалеку от которых есть уже построенные электростанции. Не иначе, как в будущем люди полюбили атомную энергию, раз стали строить АЭС в непосредственной близости от центральных мегаполисов планеты...

Помимо энергии, в игре также присутствуют деньги. Выделяются они правительствами

нескольких стран под определенные операции.

Все вышесказанное на 100% относится только к землянам. При игре за пришельцев ситуация оказывается несколько иной. Мы к ней вернемся, но позже.

Строим, не строим?

Все сооружения возводятся в стиле C&C, но с одним отличием. Нет привычной последовательной системы, типа барак-фабрика-радар. Все постройки доступны сразу. Причем каждое здание можно соорудить только на определенном расстоянии от ЭС и ни на метр дальше.

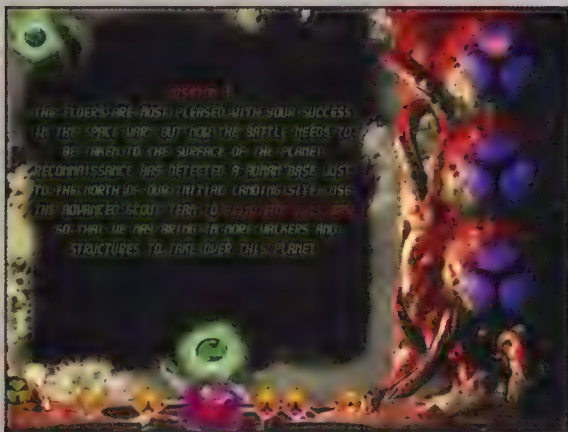
Вряд ли можно сказать, что ассортимент зданий поражает своим разнообразием. Бараки, фабрика, мини-аэродром, штаб, а также уже упоминавшаяся ЭС (хотя — ее все равно строить нельзя).

Кроме того, весьма полезны, а иногда и совершенно необходимы различные установки. Во-первых, это очистители воздуха. Требуются они для того, чтобы очистить атмосферу от тех вредных примесей, которые приносят туда инопланетные преобразователи атмосферы, дабы изменить наш родной воздух на их юпитерианский туман. Который, кстати, весьма мешает видимости. Помимо этого нехитрого устройства, в игре также присутствуют специальные стационарные ракетные установки, защищающие базу от нападения с воздуха. Вокруг них можно возвести несколько дзотов, которые помогут при нападении наземных сил неприятеля. Но помогут не сильно — угол поражения у таких защитных сооружений невелик, так что дать отпор можно будет только тем вражеским солдатам, которые по неразумию своему оказались аккурат напротив бойниц.

Охранить, разглядеть, очистить и избавить...

Что касается ваших войск, то и здесь работники потрудились на славу. В игре представлено девять видов пехоты. Одеты в разную форму. Ориентированы на выполнение соответствующих своему классу задач. Только Mortar Man сможет надежно охранять вашу базу от нападающих врагов, только Spy разглядит пришельцев-невидимок, только Purifier Man очистит воздух от зловонных испарений чужих, и только Flame Thrower избавит Землю от них самих с помощью своего верного огнемета... А все вместо них, как вы понимаете, загонят злобных инопланетян обратно на Юпитер.

Не подкачала игра и в плане техники. Как вам понравятся три вида танков, истребители-бомбардировщики и вертолеты, джипы и мотоциклы, и даже орбитальные спутники! Действие всех этих подразделений продумано до мелочей, и игроку просто невыгодно будет отказываться от использования того или иного юнита, поскольку каждый из них имеет какие-либо преимущества над другими.



■ Компьютер: Pentium 133 с 32 Mb RAM и 4 Mb VRAM. Среда: Windows 95 с DirectX 5.0. Время загрузки задания первой миссии: полторы минуты. Комментарии: излишни.

Чуждые, прозрачные, газообразные

К сожалению, сейчас все больше встречается игр, где разница между противоборствующими сторонами отличается глобально разве что внешним видом, и ничем больше. В Conquest Earth подобного, по счастью, не наблюдается. Разработчики постарались сделать расу "чужих" действительно чуждой человеческому разуму. Эта тенденция отразилась не только на юнитах, зданиях и устройствах, но даже на графическом исполнении интерфейса! Играя за юпитериан, вы и на его освоение потратите гораздо больше времени (и не факт, что сможете освоить вообще). Что же касается возведения базы, то здесь отличий несколько меньше. Они ограничены лишь тем, что здания у пришельцев проявляются как бы прямо из воздуха, и каждая постройка представляет из себя живой, функционирующий организм. Нечто подобное, к слову, было и в Dark Colony.

Чудеса начинаются при производстве юнитов. Обычный "солдатик" появляется на свет из бараков, как ребенок из чрева матери. Юниты же покрупнее, к примеру, аналог земного самолета, получают путем... слияния нескольких "солдат" в одно целое. Выглядит это так: один из них образует переливающуюся полусферу, в которую проникают еще три-четыре таких же существа, после чего по-

лусфера плавно трансформируется в более совершенный вид, например, истребитель. Практика показывает, что при первом наблюдении это действо способно повергнуть играющего в состояние легкого шока.

Играя за юпитериан, вы также получите в свое распоряжение их поистине уникальные возможности. К примеру, пехота у них имеет способность становиться практически невидимой, пропуская через себя все лучи визуального наблюдаемого спектра. Проще говоря, они приобретают прозрачность, напоминая монстра из знаменитого фантастического боевика "Хищник". Кроме того, юниты пришельцев без особого труда могут изменить свой внешний облик, копируя вид соответствующих земных войск. И в свое изначальное состояние они возвращаются только после прямого в них попадания.

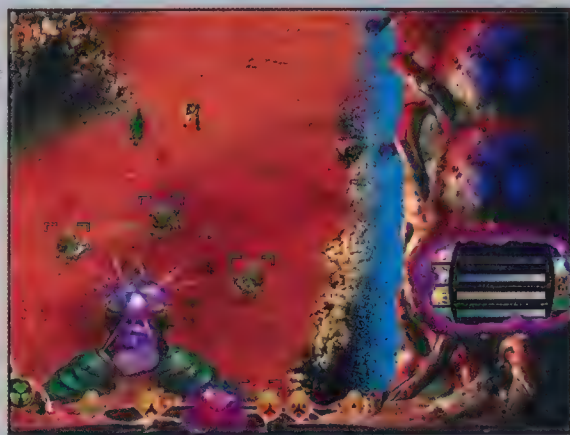
Юпитерианам приходится добывать такой ресурс, как кремний, чтобы конструировать оболочки для своих газообразных тел. Для возведения шахты подходит любая точка поверхности, поскольку земная кора, как известно, на 27,5% состоит именно из кремниевых соединений.

Приказ: "Найти и уничтожить!"

Но вернемся к нашим баранам, то есть к землянам. Предположим, что первые вражеские атаки были отброшены вашими защитными системами, а в бараках уже в ожидании боя томятся войска. Настало время вернуть status quo, то есть восстановить полный контроль над спорной территорией. В данном случае для достижения желаемого результата имеется лишь один-единственный способ: полное уничтожение не только вражеского лагеря, но и всех сил противника. Однако методы могут быть самыми разными.

Помимо прямого управления, в Conquest Earth реализованы и некоторые директивы. Всего их три. Это уничтожение определенной цели с последующей обороной прилегающей территории, набег (просто уничтожение врага), либо же тотальное прочесывание местности и уничтожение всех встретившихся на пути юпитерианских существ и их зданий.

Позволим себе дать здесь одну существенную рекомендацию. Используйте задание директив только в случае заметного превосходства над силами противника. В условиях



■ Если бы этой группе юнитов не была отдана команда стрелять, они бы так и стояли под прямым огнем противника, как бараны на бойне. Да, кстати, "стрелять" в данном случае подразумевает постоянное щелканье мышкой на объекте стрельбы

же ограниченной численности гораздо эффективнее будет прямое управление операцией. Причина, кроющаяся за этим советом, весьма проста. Созданный разработчиками AI характеризуется некоторой дебильностью в некоторых ситуациях (скажем так), и с человеческим мозгом ему тягаться не под силу.

Этот безумный, безумный, безумный AI...

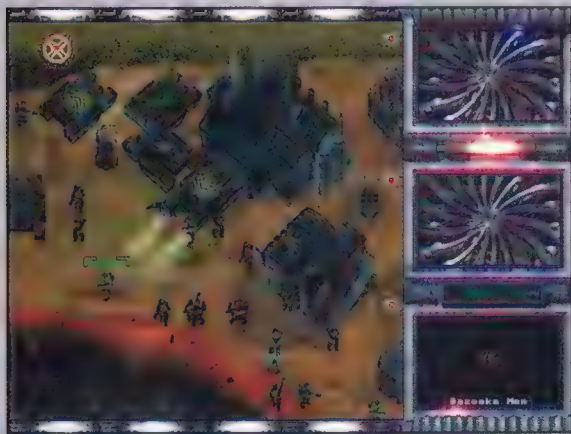
Начнем с того, что интеллект ваших собственных армий не может претендовать ни на что, кроме как на здоровый смех. При нападении противника на базу ваши войска ведут себя вполне разумно и способны даже без вмешательства играющего отразить не слишком интенсивную атаку... Но действия ваших армий самостоятельны только тогда, когда они не объединены в одно подразделение. В противном случае выделенный отряд будет терпеливо ждать ваших указаний, вообще не предпринимая никаких действий. Ваших юнитов, если они объединены в группу, могут расстреливать в упор — отпора не будет. Не обращая внимания на вашу грозную армию, противник может как ни в чем не бывало крушить ваши сооружения. AI — прирожденный индивидуалист, и к коллективному мышлению не способен в принципе.

Дальше — еще веселее. Юниты готовы атаковать что угодно и кого угодно, если им дано указание в виде щелчка мышкой. Убивать друг друга, крушить собственную базу, палить в землю у себя под ногами — без разницы. И при этом они не способны проатаковать мишень, находящуюся за пределами их обзора. То есть, если вы "отщелкаете" команду атаки за пределами видимости юнита, то он останется стоять на месте, не шелохнувшись. Отправиться туда и проверить, что же от него хотели, он даже и не подумает.

Что касается AI противника, то он весьма и весьма посредственен. Вся схема тактического нападения полностью вписывается в понятие "стандарт-



■ Каждое из немногочисленных доступных к постройке сооружений важно для победы. Хватит ли денег...



■ Армия набрана и укомплектована. Готовится наступление широким фронтом — под покровом ночи...

ная". Это даже дает возможность, с высокой степенью вероятности, предсказать возможные вражеские действия шаг за шагом, ибо все они сводятся преимущественно к производству максимального количества военных подразделений и нападению всем скопом на вашу базу. Когда же вы перейдете в контратаку и доберетесь до вражеского лагеря, то AI забьется в глухую оборону. Хорошо еще, что юпитериане тоже ограничены в материальных средствах, и когда они у них кончатся, вы смело сможете завершить начатое, не встретив практически никакого сопротивления.

Так что, говоря об AI в Conquest Earth, трудно не согласиться со словами: "Кого Юпитер хочет погубить, того лишает разума". Между прочим, это относится и ко многим другим игровым элементам.

Берегите патроны!

Пришло время сказать пару слов о игровых новаторствах. Не волнуйтесь, длинный перечень не последует. Их не так много.

Разработчики из Eidos догадались, наконец-то, ввести такую реалистичную вещь, как ограниченность боезапаса (подобное было разве что в War Diary). Совершенно анекдотический случай произошел, когда мы, разгромив все здания и убив всех вражеских существ, кроме одного, не позаботились оставить на "могиканина" и пары гранат. Поняв это, юпитерианин выбрался из укрытия и, недолго думая, перестрелял беззащитный отряд из двух десятков минометчиков! Ну просто очень оригинальная находка, конечно...

Кстати, экономить придется не только боеприпасы. Вся механизированная техника движется не на воздухе, и запасы горючего могут рано или поздно иссякнуть.

Еще одно весьма необычное новшество заключается в введении так называемого аркадного режима. Войдя в него, вы с помощью курсорных стрелок сможете управлять любым выбранным юнитом. Кстати, такая возможность вполне может пригодиться для совершения диверсий. Однако сначала рекомендуется хорошенько ее освоить, иначе, взявшись за управление танком, вы, вполне возможно, сначала передадите половину своей армии, а уж только затем сможете покинуть приделы собственной базы...

Агония под звуки рэйва

Первые мысли, возникшие от всего увиденного, можно условно выразить так: "Оно, конечно, и клон, но 16-битная графика!!!". Правда, с этой мыслью сразу начинает спорить довод о том, что, в отличие от построек и юнитов, местность явно создана в палитре на 256 цветов, и при том на скорую руку.

Зато — на территории, где разворачиваются боевые действия, остаются не

только воронки и выжженные проплешины, но даже и следы от колесно-гусеничных юнитов. "Танки и джипы, проезжая по местности, оставляют за собой неровные колеи, в темноте освещающая дорога фарами" — неплохой пейзаж для особо впечатлительного художника...

Разумеется, скорость передвижения юнитов меняется в зависимости от фактуры ландшафта. По мере получения повреждений техника приобретает соответствующий вид и начинает дымиться. Смертельно раненые солдаты, прежде чем отойти в мир иной, некоторое время корчатся в агонии.

Сопровождается все это действие "ненавязчивыми" рэйвовыми мотивами, способными вывести из себя любого рэйвоненавистника, а также и вообще кого угодно, если ее долго слушать. Так что, если рэйв не является музыкой вашей жизни, то игра в Conquest Earth может стать хорошим испытанием для вашей психики...

Нет предела совершенству... компьютера

Внимание, людям с слабым сердцем читать ниже следующее категорически воспрещается!..

На коробке с игрой написано дословно следующее: "Для получения оптимальной производительности рекомендуется Pentium Pro 200 с 64 Mb RAM, 12x CD ROM и видеокартой с 4 Mb видеопамяти. При этом на вашем винте должно быть 950 Mb дискового пространства для установки".

Если инфаркт с вами еще не случился, то вот минимальные требования для запуска: Pentium 100, 16 Mb RAM, 4x CD-ROM, 16-bit Videocard (2 Mb). Однако, если у вас именно подобная машина, то игру все же ставить категорически не рекомендуется. Хотя бы для того, чтобы потом, в сердцах, не выкинуть собственный компьютер в открытое окно...

Играть или не играть, вот в чем вопрос!

Причины, чтобы играть: необычная система миссий, нововведения в управлении юнитами, а также потрясающие своей жесткостью видеоролики.

Причины, чтобы не играть: высочайшая (!!!) трудоемкость освоения; схожесть с C&S в своей основе; масса достаточно спорных по своей интересности игровых моментов; никуда не годный AI; неправ-



Юпитерианские солдаты сгрудились около моста: никак не могут решить между собой, кто пойдет первым, кто последним...



Успешная вражеская диверсия сопровождается анимационным роликом (правый нижний угол экрана)

доподобно завышенные системные требования.

Conquest Earth — вполне добротная и вполне стандартная (за исключением некоторых поверхностных отличий) real-time стратегия, от которой можно было ждать куда как большего. При отсутствии таких игр, как Dark Reign или Total Annihilation, ее вполне можно было бы порекомендовать всем любителям. Но принимая во внимание тот факт, что сейчас и без данной поделки Eidos Interactive хватает того, чего можно посмотреть, то...

На ваше усмотрение, иными словами. И — на усмотрение конфигурации вашего компьютера, разумеется.

Олег Полянский,
Петр Давыдов

Игровой интерес	████████████████
Графика	██████████████
Звук и музыка	██████████████
Ценность для жанра	██████████████
Мнение автора	██████████████
Общий рейтинг	6.0
Время освоения: от 1 часа до бесконечности	
Знание английского: не требуется	



Мы потеряемся там в шуме машин.
Нас еще придавит каким-нибудь
"кэтерпиллером" или комбайном.
Умереть под комбайном — это скучно.
Ильф и Петров

Ингредиенты

В Ignition 7 трасс и 11 различных средств передвижения — разумеется, все это богатство становится доступным не на раз. Для того, чтобы стать владельцем новой машинки и проехаться по новой трассе, необходимо выиграть чемпионат. Правда, на минимальном уровне сложности. Затем вам будет предложено обскákat

Жанр: Аркадный автосимулятор
Издатель: Virgin Interactive
Разработчик: UDS
Системные требования: Pentium 90, 16 Mb RAM
Рекомендуется: Pentium 150 и выше
ОС: Windows 95, DOS

В шестом номере "Навигатора" мы давали достаточно подробное preview этой любопытной игры. Еще тогда "надкушенная" нами демо-версия вариации Micro Machines была довольно вкусной. Достойные динамизм и графика, сбалансированный игровой процесс — и играбельность как следствие из перечисленного. Прошел месяц — Ignition появилась. И настал час рассказать о ее финальной версии, теперь уже не предполагая о грядущих достоинствах, а вынося конечные суждения.

Старый рецепт и хорошая кухня

Да, идея "микромашинок" не нова. За последний год с небольшим она уже неоднократно эксплуатировалась. На ум сразу приходят такие названия, как Race Mania, Rush Hour и совсем недавние Nitro Racers и Speed Demons. Игры эти были по-своему хороши, каждая — по-своему оригинальна.

Но содержались в них и различные недостатки. Скверная графика, "уникальное" свойство быстро надоедать или неприятности с управлением навсегда отпугнули игроков от подобных "шедевров" (популярностью пользовался разве что Rush Hour, однако его времена давно миновали). Все шло к тому, что гонки на миниатюрных автомобильчиках близки к вымиранию... Возможно, появление Ignition вдохнет в их идею вторую жизнь.



■ Когда такое множество авто оказывается поблизости друг от друга — начинаются попытки (в буквальном смысле) оттолкнуть друг друга, а по возможности — скинуть соседа с трассы



■ Ледяной обвал — один из многочисленных природных катаклизмов, встречающихся в Ignition

всех на следующем уровне и получить еще один автомобильчик. И еще одну трассу. И так — пока все машины и треки не окажутся в вашем распоряжении. Однако победить в чемпионате довольно непросто. В каждом заезде необходимо приехать в первой тройке. Если не приедете — придется брать Continue, которых только три. А сохраняться — то нельзя...

Каждое "средство передвижения" оригинально и требует особых навыков вождения. Например, тяжесть грузовика позволит раскидать оппо-



■ Меня расплющило. Тебя расплющило. Его расплющило. Всех расплющило...



■ Горный серпантин. И не говорите, что в Micro Machines вы встречали нечто подобное!



■ Езда в дождь — занятие не для слабонервных. И так ежесекундно ждешь какого-нибудь обвала, а здесь еще и с неба чего-то такое настораживающее падает...

нентов по обочинам, но затем помещает махнуть через пропасть.

Есть в игре "нитро" — ускорение. Без ускорения никуда. Однажды закончившись, оно имеет свойство восстанавливаться, однако на это требуется время. Тратить ускорение надобно разумно.

...Но не индивидуальность машин и не игровые возможности делают Ignition оригинальной и непредсказуемой. Даже блестяще освоив управление и назубок выучив все виражи на трассах, вы не обеспечите себе возможность легкой победы. Отбросьте пустые надежды — тут все предусмотрено :-). Иными словами, присутствует элемент случайности, вносимый буйными стихийными бедствиями локального характера и прочими малоприятными и вполне эффективными аномалиями/катаклизмами.

Результат заезда оказывается практически непредсказуем. Вот вам пример. Допустим, вы оторвались от преследователей на порядочную дистанцию. До финиша остались жалкие полкруга. Думаете, все — победа? Ага, как же! Слово берет природа — та, которая мать наша. Она дважды грохает в вас молнией, заставляя машину весело крутануться

в воздухе и рыбкой нырнуть в придорожную речку. А коли не молния — так ваш лимузин может и горным обвалом по дороге раскатать. Вы все еще держитесь в лидерах? Тогда получите следующий сюрприз: на дороге внезапно-негаданно объявляется трактор, едущий по своим тракторным делам. Вы неминуемо в него врезаетесь. Далее следует красивый взрыв машинки и полная потеря психического равновесия водителя. А заодно и надежды на первое место. Успокаивает расшалившиеся нервы только то, что происходит подобное не только с вами, но и со всеми остальными участниками заезда.

Ну и в дополнение — слово об AI. Здесь особых прорывов не замечено. Соперники неглупые, но без выдумки. Умнеют по мере нарастания уровня сложности.

Специ

Про графику мы уже говорили. Действительно хороша. Даже при разрешении 320x200. Системные требования также вполне приемлемые. Если же у вас имеется в наличии "устройство" по имени 3Dfx, то и вовсе не напугаетесь.

Звук важной роли в Ignition не играет, но и он вполне достоин. Есть multiplayer — поддерживается игра по сетке и split-screen (деление экрана). Кстати, пробовали и рекомендуем. Великая вещь для коллективной игры.

Оценка вкуса

Ignition не является очередной вариацией на тему "микроавто" — точнее, является, но весьма отдаленной. Собственных идей тут хватает. Если уж сравнивать, то это уж скорее Micro Machines на трассах MegaRace 2. Можете себе представить такое? Действительно, пока сам не поиграешь — сложно.

Что же касается играбельности, то в этом отношении вкус, как говорится, "специфический". Кто уважает Micro Machines и Rush Hour — тем понравится точно. И, надо думать, многим другим тоже.

Леонтий Тютелев

Игровой интерес	■■■■■■■■■■
Графика	■■■■■■■■■■
Звук и музыка	■■■■■■■■■■
Ценность для жанра	■■■■■■■■■■
Мнение автора	■■■■■■■■■■
Общий рейтинг	7.6
Время освоения: от 0 до 0.3 часа	
Знание английского: не требуется	



■ Столкновение с трейлером — за секунду до взлета на небеса

Элпа-Интех

CD-ROM COMPACT CD-ROM COMPACT CD-ROM COMPACT CD-ROM COMPACT

ВЕРНЫЙ КУРС в океане cd-rom

оптом и в розницу продукцию на CD-ROM ведущих Российских и зарубежных производителей:

Приглашаем к сотрудничеству региональных дилеров

http: WWW.ELPA.POST.RU
E-mail: SERGEY@ELPA.POST.RU
125 195,
Москва, ул. Фестивальная д. 4,
Москва, ул. Старобитцевская, д. 15,
корп. 1, маг-н "Детские товары"
Омск, ул. Интернациональная, д. 43,
торговый центр "Омский",
Нижегородск, ул. Спортивная, д. 2,
тел.: (095) 458 31 32, факс: (095) 458 56 61

Компания "Элпа-Интех" предлагает:

ЭНЦИКЛОПЕДИИ,
СПРАВОЧНИКИ,
СЛОВАРИ,
ПУТЕВОДИТЕЛИ,
ОБУЧАЮЩИЕ ПРОГРАММЫ,
ИГРЫ, VIDEO-CD,
И МНОГОЕ ДРУГОЕ.

CD-ROM-12914

Constructor

Жанр:.....Экономическая стратегия в реальном времени
Издатель:.....Acclaim
Разработчик:.....System 3
Системные требования:.....Pentium 60, 16 Mb RAM
Рекомендуется:.....Pentium 100, 16 Mb RAM
ОС:.....Windows 95

Кто из нас в детстве не играл в кубики? Нет, вы покажите мне этого человека! Не нужно скрывать его за вашими спинами, невинно улыбаясь и шаркая ножками... Мы все равно доберемся до него и заставим открыто признать свою отщепенческую позицию! Ведь если человек не играл в кубики, разве можно сказать, что он жил?! А если он не жил, то чем, спрашивается, занимался все это время?

Пытался найти смысл жизни? Проводил годы в бесцельных медитациях, тщетно пытаясь постичь непостижимое? Хорошо еще, если так, а если иначе?! Впрочем, не важно. Ведь жизнь (вернее, существование) и все попытки такого существа тщетны. И вряд ли стоит объяснять ему, почему. Это бесполезно. Всем же остальным мы откроем глаза! Только оглянитесь сначала вокруг. Не видно ли кого? Не подслушивает ли кто за дверью, прикинувшись половым ковриком? Ни один человек не должен услышать эти сакраментальные слова!

Вот они: "Познание истины возможно только через игру в кубики".

Продолжаем разговор... (с) Карлсон

Итак, мы установили, что вашей любимой детской игрой был конструктор. Остается выяснить, счастливое ли у вас было детство. И если да, то вы не должны были забыть свои игрушки! Наверняка, время от времени, их образ возвращается к вам. И вы даете этим воспоминаниям унести вас за собой в далекое и прекрасное безоблачное детство, в котором вы возводили из кубиков целые игрушечные домики, заселяя их настоящими куклами-жильцами.

Что ж, время идет, ценности меняются. Теперь пришло время зарабатывать на этом невинном занятии ДЕНЬГИ! Да-да,

А вы ноктюрн сыграть смогли бы
 На флейте водосточных труб?
В.Маяковский

именно их. И не нужно строить удивленных глаз и делать вид, что вы не слышали про новую игру Constructor, созданную компанией System 3 и опубликованную Acclaim. В 4-м номере мы уже писали про нее, и если вы прочли тогда на 24 странице небольшую новостку, то непременно помните, что игра эта обещала нам "пение божьих птиц в райских садах" на благодатной почве строительного дела. Иными словами, возможность вернуться в детство и вспомнить невинные забавы тех далеких дней...

Что ж, то была лишь новость. Теперь мы крепко сжимаем игру в своих руках, и можем с уверенностью дать себе полный отчет в том, оправдались ли ожидания, связанные с Конструктором. Однако наша задача заключается не в этом. Отчет мы должны дать вам. И, вероятно, мы не откроем никакой тайны, сообщая, что именно этим мы сейчас и займемся.

В кресле управляющего

Как вы уже, наверное, поняли, в Constructor играющему предстоит возглавить строительную компанию. Ваша задача состоит в застройке целых микрорайонов, а также оснащении домов и их жильцов всем необходимым. Разумеется, главное в этом деле — содрать с них, бедных, последнюю шкуру и после этого выкинуть на улицу. Голодных и оборванных, без гроша в кармане и с ненавистью в душе. Вот ваша задача, вот — цель! Так чего же ждать? Садитесь в кресло управляющего и начинайте незамедлительно сеять разумное, доброе, вечное... Глядишь, потом зачтется. Конечно, если не зачтут сразу!..

Работнички пилы и топора

В подчинении вашей фирмы находятся, прежде всего, рабочие и прорабы. Именно они и занимаются непосредственно строительством, причем прорабы координируют целую группу рабочих. Помимо них, у вас также могут работать ремонтники, способные устранить практически любую проблему. Разумеется, кроме тех проблем, которыми заведуют гангстеры. Некоторое их количество также может не-



■ Ваши рабочие заняты возведением забора. А где-то там проезжает поезд



■ Вы не находите странным, что лесопилку нельзя построить над пропастью?!

легально обитать в стенах вашего кисейного заведения.

И, разумеется, вокруг вашего офиса постоянно крутятся жильцы, в надежде получить возжеленную жилплощадь.

Вырос лес, так выросло и топориче

Для строительства вам потребуются, прежде всего, некоторые строительные материалы. Так что первым, что предстоит построить, явится лесопилка. К сожалению, в игре абсолютно не учтено, откуда берутся дрова! То есть стоит построить лесопилку и послать туда рабочих, как она самым чудесным образом начнет производить доски. Ни каналов поставки леса, ни даже конкретных статей расхода на его закупку в игре не предусмотрено. Есть, правда, расходы на строительство в целом, но это все же не то... Никакой продуманной детализации не наблюдается, все крайне поверхностно.

Тоже самое можно сказать и про расходы на все прочие стройматериалы, которые вам придется производить позднее. Прежде всего, это бетон, кирпичи и сталь. Потребуются они для строительства разных типов жилых домов. То есть для каждой новой категории жилья требуются и новые материалы. К слову говоря, в каждой категории присутствует всегда ровно 3 типа домов.

Назад в рабовладельческий строй

Скажите, все ли у вас в порядке с сердцем? А к торговле детьми относитесь нормально? Кровь в жилах не закипает при одной мысли о подобном бесчинстве? Если закипает, это плохо. Очень плохо. Потому как, коли вы собираетесь играть в Constructor, то вашей крови грозит перекипеть и выкипеть в самом ближайшем будущем. А вы ведь собираетесь играть, не так ли?

Как вы думаете, откуда берутся новоселы, готовые арендовать построенные вами домики? Скажете, приходят из народа? Ни разу не так! Они выращиваются вами в этих самых домиках, где потом и умирают, проходя полный цикл своего брэнного существования. Изначально у вас уже присутствует несколько жильцов "первого типа", которых вы можете заселить в отстроенные лачуги. Однако назвать этих существ жильцами можно лишь с сильной натяжкой. Все они поголовно — пьяницы и наркоманы, способные разве что внушать отвращение любо-

му, вскользя взглянувшему на них.

Так вот, заселившись, эти граждане должны платить арендную плату. И они будут ее платить, если вы не прикажете им расплачиваться детьми. В этом случае, они родят и воспитают вам ребеночка, которого после и отдадут в полное и безраздельное распоряжение. Однако получить у них, на первых порах, может только рабочий, либо такой же будущий жилец-алкоголик, как они сами.

Кстати, из двух рабочих в офисе компании можно запросто сваять одного жильца, и наоборот. И никто с этим ничего не сможет поделать!..

Что ж, вот такой жизнью живет ваша контора. Однако она развивается. Очень скоро вы сможете построить значительно более совершенные дома, в которые захотите заселить значительно более совершенных жильцов. Скажем, обкурившихся хиппи, или нервных клерков... Никаких проблем. Достаточно снабдить домишко алкоголиков компьютером, и их дети уже смогут саморазвиться до жильцов второго уровня. Которые, в свою очередь, смогут народить вам жильцов третьего уровня, те четвертого, и так далее... Разумеется, в каждом из этих случаев потребуется компьютер, иначе родители смогут произвести только себеподобных детишек. Между прочим, не народили вам жильцы новых жильчат — пеняйте на себя. Не учли вы, стало быть, потребности в жильцеголовах. И будет новый коттедж, отстроенный за огромные деньги, простаивать. Месячишко постоит, так, глядишь, и жучки в нем заведутся. Сколько денег для их выведения потребуется, знаете? Не знаете... Много потребуется, в общем, так сразу и не хватит! А не выведете — через полгода ремонт дороже самого строительства обойдется. Можно, конечно, домик этот за копейки алкоголикам сдать, да только вырученных денег не хватит даже на то,



■ Этот мощный старик только маскируется под рабочего, на самом же деле он гигант мысли и отец парижской демократии. Неспроста стоит он с сотовым телефоном возле коммуны хиппи...

чтобы налоги за этот самый дом заплатить. Такая вот невеселая арифметика.

К слову говоря — любопытнейший факт. Жильцы каждого из уровней смогут рожать детей только соответствующей им категории. Посели вы, скажем, алкоголиков в шикарный коттедж, и они не смогут заниматься тем, от чего впоследствии выходят дети. Получится у них это только в грязных лачугах с облезлыми обоями. Интересно, почему?

Свиная рожа всюду вхожа

Вот, построили вы домик, любовно обнесли его каменным заборчиком. И внутри решили его получше обжить, для дорогих-то новоселов! Скажем, планировочку в некоторых комна-



■ Нет расходов, нет и доходов... В банке все ходы записаны!

тах поменять. В спальне, в гостиной... Заплатили денежки, вам рабочие все сделают. Мебель-ишко новое привезут, занавесочки повесят, цветочки на подоконник поставят. Красота, да и только. Мир вам, да любовь, новоселы!

Пнув дверь ногой, семейка дружно вваливается в свои апартаменты. Первое, что они начинают делать, — обливать вас грязью и истерично строчить жалобы. Видите ли, ограда у них каменная, а не такая вот деревяненькая, как во-о-он в том рекламном проспекте! К тому же с улицы, оказывается, шум до них доходит, а во дворе деревьев мало. И попробуйте только не угодить этим скандалистами. Последствия могут быть самыми печальными! Да, негодный товар понарожали

для вас другие жильцы...

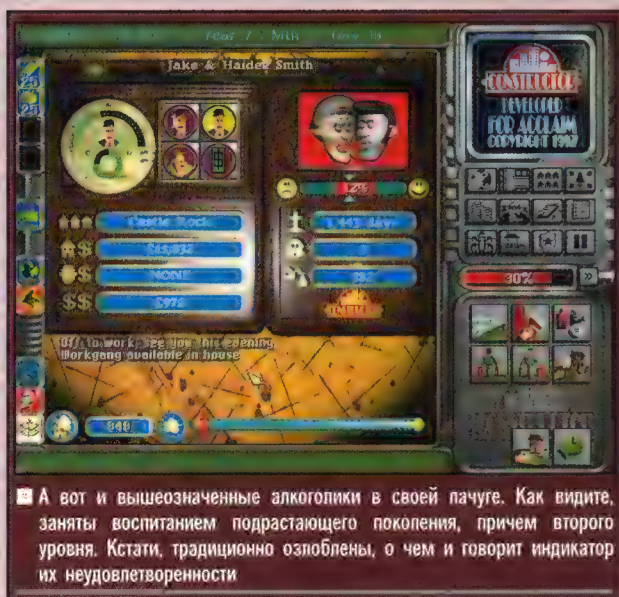
И ладно бы, если бы только это. Войдя в их уютное гнездышко через месяц, вы не узнаете дома. За истекший период квартиросъемщики так все обгадят, что время бы схватиться за голову и выгонять этих свиней вон! Вместо извинений, вы услышите от них исключительно претензии. Оказывается, вы к тому же и виноваты в том, что они все разломали, и теперь должны восстановить все в том виде, как оно было. Нет, ну есть, спрашивается, справедливость на свете?!

Фабрика грез

Нет, фильмы вам снимать не придется. Фильмами ваши жильцы сыты не будут. Но любой их, пусть даже самый дикий каприз вам придется выполнять *наяву*! Шумоизоляционные окна поставить, мышеловки произвести, охранной сигнализацией дом оснастить, деревца там разные посадить, да мало ли еще какие шальные мысли могут прийти в их воспаленный мозг...

Кто кого смог, тот того и с ног

Если вы думаете, что вам дадут спокойно жить, то вы глубоко заблуждаетесь. Жить вам спокойно не дадут! Бесчисленные конкуренты, как назойливые мухи, будут виться вокруг владений вашей фирмы, непонятно почему чиня всевозможные пакости. Нет, правда. Вроде, и разрастаться есть куда, и интересы то никак не пересекаются... Нет, не понять вам их злобную душонку. Хлебом не корми, дай навредить, напакосить, испортить что-нибудь. Ну что ж,



■ А вот и вышеозначенные алкоголики в своей пачуге. Как видите, заняты воспитанием подрастающего поколения, причем второго уровня. Кстати, традиционно озлоблены, о чем и говорит индикатор их неудовлетворенности

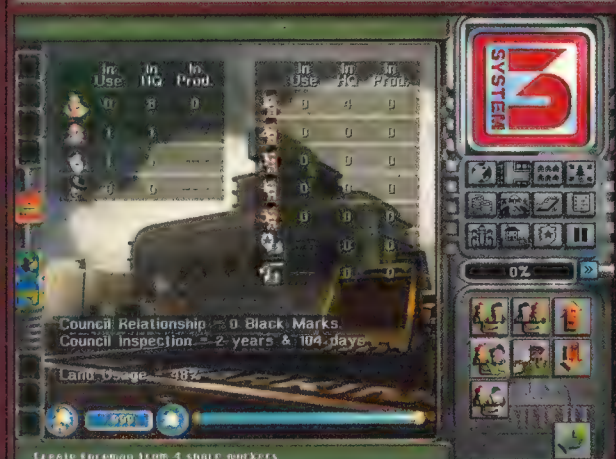
придется принимать правила игры, как есть. Как говорится, с волками жить — со зверями совершенно верно, по-конструкторски мыслить. Так что если совесть ваша от собственной мерзопакостности не завоет, считайте, что дело в шляпе.

Итак, какими же средствами можно доставить приятные минуты ближнему своему, который конкурент? Средств — пруд пруди. Как вам нравится, для начала, построить притон на хиппи, которых затем и послать на пикет в защиту мира подле завода выбранного конкурентишки?! Гарантирую — работа у него будет парализована. А можно и хуже! Банду рокеров заслать, скажем... Им только покажи домишко — сравняют с землей. При желании, к вашим услугам и куда более экзотичные средства. Например, нанять привидений, которые заселятся на каком-то участке и будут пугать жильцов, вынуждая их со всех ног бежать прочь, бросая свое, обжитое было, жилье. А еще лучше заслать в неприятельский район бригаду домушников. Так те не только полквартиры обчистят, так еще и краденое вам приволокут. Глядишь, в собственных домах установите. Короче говоря, средств навредить супостатам масса!..

Прораб, кстати, по вашему указанию может завладеть любым зданием конкурентов. Для этого достаточно обнести его по периметру специальной желтой ленточкой с мрачной надписью "Keep Out". И все! Если владелец зазеваается и не успеет дать мощный отпор, то здание перейдет к вам, после чего появится возможность его тот час же продать, либо использовать в собственных, самых что ни на есть корыстных, целях. Интересно, а законы в Constructor имеются? Судя по всему, только джунгли.



■ Кстати, вот это здание с вывеской Gadgets и есть ваша "фабрика грез"



■ Вот что можно увидеть, заглянув в штаб-квартиру вашей конторы. Кстати, сейчас в ней 4 жильца первого уровня, которых можно превратить, скажем, в двух рабочих. Ужас то какой...

По этому поводу возникает в памяти один пример. Только что мы сказали про то, что любой дом можно продать. Как вы думаете, кто его покупает? Нет, конкуренты этого сделать не могут. Покупают недвижимость только городские власти. И знаете что они с ней сразу после этого делают? Ни за что не догадаетесь. **ВЗРЫВАЮТ!** Стоит деньгам за покупку перетечь на ваш банковский счет, как тот же час к зданию подваливает команда подрывников и равняет его с землей. Всегда и во всех ситуациях! Уверен, даже самому богу не понять, зачем они его тогда покупали...

Как несложно догадаться, конкуренты также не теряют времени зря. И весь арсенал подручных средств у них также имеется. Так как же защититься от "любезностей" непрошенных гостей? Прежде всего, для этих целей стоит построить полицейский участок. Тогда можно будет организовать патрулирование и арестовывать всех нарушителей порядка. Тех же хиппи, или воров, к примеру... Кстати, в полиции также работают люди. А рожают их также жильцы. Причем, вполне определенные. Только третьего класса. Нет у вас таких — и будет участок пустовать, в то время как на соседней улице, возможно, в этот момент преступление совершается!

Ладно, не полицией единой жива безопасность. Можно обратиться и к бандитским структурам. Только для начала им "пиццерию" постройте, где они собираться смогут. Потом можно и за помощью обратиться. На конкурента там наехать, или крышей поработать... Они могут! Кстати, у боссов и займы можно попросить. У банка не допросишься, зато эти всегда рады. Под проценты, конечно. Большие. Не выплатите в срок, пойдут пени такие, что закачаетесь... Но что подделать, кому сейчас легко. Подвалит безнадёга — согласен: будешь и закачаться, лишь бы денег дали...

Зуб грызет, что имеет, а рука берет, что достанет

Если каким-то чудом вы не наживете проблем с мафией и сумеете дать отпор конкурентам, то уж загребущая лапа городских властей до вас дотянется, это факт проверенный! Точнее, не до вас (кому вы там нужны, собственно!), а до ваших денежек. Сдерут на налогах последнюю шкуру! Тут вам и на землю, и на недвижимость, и подоходный... Каких только нет. И за все нужно платить. А схема все та же. Сразу не

заплатите — потом не расплатитесь.

Но мало того — на этом проблемы не заканчиваются. Власти постоянно напоминают вам, что работаете вы исключительно по их милости, и лишить вас лицензии им ничего не стоит! А чтобы этого не произошло, они постоянно забрасывают вас трудновыполнимыми заданиями диверсионного характера. Например, такое-то здание у конкурентов уничтожить, или таких-то жильцов выжить. Произвол, да и только! А вы этому произволу способствуете, вопреки повелениям совести. Честной же борьбе в Constructor места не оставлено. Откажетесь идти у них на поводу, вмиг вылетите из дела. Отберут лицензию, и дело с концом.

Между прочим, удивительная вещь. Для начала строительства ваша фирма берет в аренду у городских властей земельный участок, за который и вносит приличные деньги. Так вот, в следующую секунду на этом участке уже запросто могут начать строиться ваши конкуренты, которые не заплатили ни копейки! Но это так, к слову...

Ноктюрн для труб. Исполняется без оркестра

Между информацией о скором выходе игры и самим этим знаменательным фактом произошло еще одно не менее важное событие. Появление демо-версии. Тогда нам показалось, что Constructor не просто хорош, что он бесподобен. Что ж, время все расставило по полочкам. На проверку новая игра оказалась далеко не так хороша, как выглядела на первый взгляд...

И вот — отчет, который мы обещали вначале, дан. Вообще-то, на первый взгляд, игрушка приятная. И AI, вроде как, неплохой. И графика. И звук. И игровая концепция блещет неординарностью — в меньшей степени, чем вышедший вначале года на все том же Acclaim стратегический



Battlemage. И я уверен, что многие с удовольствием засядут за Constructor, более того — какое-то непродолжительное время им все будет казаться очень интересным и увлекательным...

Но вот что касается вашего покорного слуги, то он (в смысле — слуга) отказывается пребывать хотя бы еще одну лишнюю секунду в этом мире рабовладельческого маразма. На чем и просит разрешения откланяться.

Петр Давыдов

Игровой интерес	■■■■■■■■■■
Графика	■■■■■■■■■■
Звук и музыка	■■■■■■■■■■
Ценность для жанра	■■■■■■■■■■
Мнение автора	■■■■■■■■■■
Общий рейтинг	7.2
Время освоения: от 1,5 до 2,5 часа	
Знание английского: желательно	

7th Legion

Жанр:Real-time стратегия
Издатель:Epic MegaGames
Разработчик:Visions Software
Системные требования:Pentium 90, 16 Mb RAM
Рекомендуется:Pentium 133, 24 Mb RAM
ОС:Windows 95

Review/7th Legion

Первый вопрос, часто возникающий у игрока, барахтающегося в бурном (и по большей степени мутноватом) потоке многочисленных real-time стратегий — неужели опять клон? И если он находит подтверждение своим опасениям, то проникается к игре таким глубоким отвращением, что ни сверхсовременная графика, ни оригинальные новинки не могут подчас ее спасти.

Давно ожидаемый 7th Legion от Epic MegaGames появился, принося с собою в игровой мир все те самые новшества, которых вы от него ждали после прочтения многочисленных preview в различных журналах (возможно, не только российских). Смог ли он избежать шаблонности? Стал ли он очередным образчиком поколения Clone&Conquer или же дорос до собственной индивидуальности?..

Не будем спешить с выводами. На ваш суровый суд — 7th Legion.

Отстрониться за полминуты

Игра состоит из набора отдельных миссий, целью которых является либо уничтожение вражеской базы, либо освобождение заложников. Да, все это уже встречалось, причем неоднократно... Но у 7th Legion есть два козыря, которые дают ему определенные шансы на успех. Это высокое качество исполнения и множество толковых новинок.

Основная особенность состоит в том, что игровой процесс сосредоточен, главным образом, на боевых действиях. То есть хозяйственно-экономическая модель практически сведена на нет (мы еще вернемся к ее обрисовке). Несомненно, подобный подход рассчитан на любителя, причем на любителя Z. Хозяйственникам, всему предпочитающим детальную систему обустройства базы, 7th Legion противопоказан. Зато возрадуются все те, кто патологически не переваривает экономическую часть и при возможности с радостью отдал бы ее на откуп компьютеру.

Во главу угла ставится командование армиями в жарких побоищах, строительство базы же сводится к моментальной постройке доступных зданий. Время на само строительство не затрачивается, сооружение появляется моментально. Проходит полминуты с начала миссии — и,

при надлежащей ловкости в обращении с мышью, в вашем распоряжении уже полностью функциональный комплекс сооружений, требующихся для начала широкомасштабной экспансии.

Чтобы еще более облегчить жизнь гению стратегической мысли, авторы изъяли даже такой неотъемлемый атрибут всякого уважающего себя клона, как сбор ресурсов. Все до смешного элементарно: кредиты начисляются на ваш счет сами собой через определенные промежутки времени. А чтобы это не выглядело уж слишком просто, внесена возможность подзаработать немного левых денег. Для этого есть два пути: во-первых, вознаграждение начисляется за каждого убитого врага, а во-вторых, можно выполнять специальные поручения. Например, "убить 10 вражеских солдат" или "уничтожить оборонительное сооружение противника"... На каждое из заданий отводится весьма ограниченное количество времени, так что кто не успел — тот опоздал. Зато "успевшие" одариваются кругленькой суммой, переходящей в следующую миссию.

Подобная система финансирования поначалу кажется немного непривычной, но потом принцип "от полочки до полочки" кажется даже удобнее, чем привычный сбор ресурсов. Упрощение ведь тоже может сойти за оригинальность, в конце концов!.. А Z уж давно как покрылся пылью старины, так что кто сейчас станет укорять 7th Legion за подражание...

Чудотворные карты

В multiplayer режиме C&C были внедрены некие контейнеры, содержавшие дополнительные возможности для юнитов, деньги и прочее. Позже "контейнеровая" идея была применена в K&N D (помните, как, обнаружив притулившуюся на окраине карты постройку, вы внезапно заполучали в свои ряды мощнейшего юнита?).

Не остался в стороне от ми-



■ Испепеляющая молния Purifier — и вражеский пехотинец превращается в живой факел



■ Подобные миссии больше смахивают на action, чем на стратегию. И в узких коридорах самое опасное — не столько обилие врагов, сколько подлый выстрел в спину



рового прогресса и 7th Legion. Здесь присутствуют так называемые God Cards — “чудотворные карты”, обладающие поистине гигантской силой. Откуда они берутся и каким боком укладываются в сюжетную линию — то нам не известно. Разработчики по поводу их происхождения молчат как партизаны.

Как бы то ни было, карты появляются на местности в случайном порядке, добавляя в 7th Legion элемент неожиданности. Эффекты их действий варьируются от локальных, распространяющихся только на один юнит, до глобальных, охватывающих огромные территории. Это может быть и уничтожение механизированного отряда врага, и взрыв любого здания, и улучшение характеристик ваших войск, и невидимость, и контроль над неприятельским юнитом или строением, и сумасшествие в рядах вражеской армии, и вызов темного легиона, и всякое другое такое же... Многие из подобных карт способны стать решающим “козырем” в битве. Причем у каждой из карт есть несколько уровней. Иными словами, практически каждый из эффектов может быть гораздо сильнее, если вы вытащите из колоды карту более высокого уровня.

Пехота, танки и роботы

Войска в 7th Legion состоят из трех родов: пехота, боевые роботы и разнокалиберные танки. Каждый род войск подразделяется на пять разновидностей юнитов, которые отлично дополняют друг друга. Например, хорошо защищенные танки идеальны для прикрытия легко уязвимых роботов.

Нашлось подходящее занятие и пехоте. В игре есть пара миссий, где вы, управляя всего несколькими солдатами, должны пробраться по вражеской базе и выполнить некоторое задание. Эти миссии похожи на те, что были в Red Alert, с тем лишь отличием, что в таких миссиях фигуры солдат значительно больше по размеру, чем обычных. Почти что action с несколькими персонажами...

С супербомбой за пазухой

Пытаясь выделиться за счет внедрения ролевых элементов, 7th Legion реализует систему улучшения характеристик юнитов по мере накопления боевого опыта. Осуществлено это, однако, достаточно примитивно (должно быть, сказалась тяга разработчиков к упрощению и аркадизированию всего и вся).

Характеристики, как таковые, в игре не отражены. То есть нельзя сказать, какова, положим, меткость ваших солдат. Но по мере накопления опыта они могут получать повышения в звании, что улучшает все их характеристики в целом. Чисто визуально это заметно. Но, согласитесь, было бы куда интерес-

нее, если бы можно было следить за развитием каждого конкретного солдата. Как в X-COM, например.

Другой путь индивидуального апгрейда — разнообразные ящички, разбросанные по всей карте (совершенно верно — продвигается идея из C&C). Подобрал один из таких контейнеров, получаешь возможность улучшить какие-либо параметры нескольких юнитов или строений. Например, можно увеличить дальность выстрела защитных пушек на базе или заставить ваши танчики ездить быстрее...

Всего того же самого можно добиться и в том случае, если на базе построена лаборатория. В ее стенах проводятся различные исследования, результатом которых является возможность что-то улучшить. Кстати, особо хотелось бы отметить одну очень интересную технологию. Называется она просто — бомба. Если вы произвели сие чудо, то остается только назначить камикадзе, который возьмет ее с собой и потащит в логово врага (слегка напоминает находящуюся в разработке Golgotha). Поверьте, его смерть покажется картицей на фоне тех разрушений, которые взрыв нанесет противнику... Возможно, это даже приведет к преждевременной победе.

Вовремя ретироваться

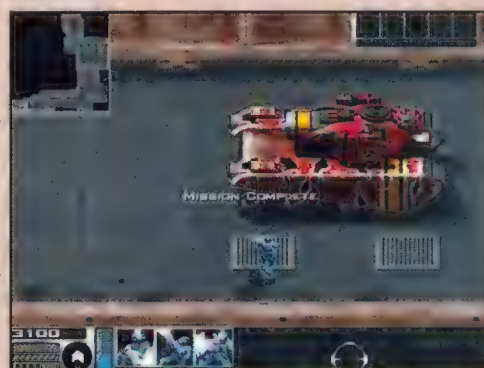
7th Legion отличается динамичным игровым процессом, то есть от игрока требуется не столько умение шевелить мозгами, сколько умение быстро гонять мышью по коврику (почти автосимулятор!). Конечно, без мозгов и мышку не подвигаешь, но все же... Естественно, что для такого “активного образа жизни” требуется удобное управление, иначе вы просто не сможете одновременно командовать несколькими армиями, строить подкрепление и отправлять его на поле боя. И тут интерфейс 7th Legion оказывается на высоте. Например, если щелкнуть правой кнопкой мыши на юнит, то все близлежащие соратники выделяются в группу, — джое удобно, когда критична каждая секунда. Далее,



■ Отстреливание башен у танков законно вызывает ностальгию по Z. Жаль вот только, что по динамизму 7th Legion значительно уступает этому творению Bitmap Brothers



■ Вот так выглядит эффект карты Doom Fist II. Дешево и сердито



■ Задание выполнено: прототип нового вида техники обнаружен



■ Танки с тремя (!) пушками — следующий шаг в эволюции Мамонта из C&C?

A screenshot from the game 'The Sims' showing a suburban neighborhood. The scene is viewed from an isometric perspective. In the foreground, there's a large, modern house with a blue roof and a swimming pool. To its left is a smaller, more traditional house. Further back, there are more houses, some with red roofs, and a large tree. The ground is a mix of green grass and brown dirt paths. The interface includes a top status bar with a clock and a bottom toolbar with icons for building, managing, and playing.

1971-1999: 1997 НАВИГАТОР ИРОВОГО МИРА

Просто мышки™

МЫШКИНА КОЛЛЕКЦИЯ ЗАПОМИНАЙКА

Игра построена по принципу "найди пары" и помогает развитию зрительной памяти.

Игра для развития у детей зрительной памяти.

МУЗЫКАЛЬНАЯ ЛАБИРИНТ ШКАТУЛКА

Игра для развития внимательности и пространственного мышления.

В этой игре надо провести мышку через лабиринты до выхода.

МЫШИНЫЙ ЗАВОД МЫШКИ-ПОПРЫГУНЧИКИ

Увлекательная игра на развитие у малышей внимания, логики и реакции.

Самая веселая игра. Почему бы просто не поиграть?

СЧИТАЛОЧКА МЫШКИНО ПИАНИНО

Игра для обучения счету и умению соотносить количество предметов с цифрами.

Это пианино умеет играть как разные инструменты и развивает музыкальный слух.

ДОМИНО МЫШКА И СЫР

Классическая игра на развитие аналитического мышления.

Игра для развития умения различать фигуры различной геометрической формы.

"Мультимедиа сервис" предлагает Вашему вниманию сборник игр из серии "Развивающие игры для детей от 3 до 7 лет."

Команда разработчиков постаралась учесть специфические законы детского восприятия и сумела построить программу так, чтобы она стала полезной в не меньшей степени, чем традиционные развивающие средства: книги и настольные игры. При этом под незамысловатым интерактивным сюжетом кроется вполне серьезная научная база: каждая из игр мультимедийного комплекта развивает у ребенка пространственное видение, зрительную память, навыки аналитического и логического мышления.

"Книжка про мышек", которую Вы найдете внутри, всегда поможет Вам скоротать с ребенком свободные минуты времени. К услугам малыша – легко воспринимающиеся народные сказки о животных с раскрасками. И стоит ему вооружиться цветными карандашами, как он уже чувствует себя настоящим художником.

Подарите своему ребенку немного радости!

Двуязычная версия на русском и английском языках

Win 95
&
Mac OS

Earth 2140

Жанр:	Real-time стратегия
Издатель:	Interplay
Разработчик:	Topware
Системные требования:	Pentium 90, 16 Mb RAM
Рекомендуется:	Pentium 133
ОС:	DOS

Из названия игры сразу становится ясно, что действие разворачивается на Земле в 2140 году. Правда, кроме карты материков и географических названий, на это ничто не указывает. Судя по пейзажам, Земля уж пережила не одну термоядерную войну. Сохранившаяся растительность напоминает пустынные, иссушенные кустарники, одиноко торча из бесплодной земли. Ничего живого на поверхности планеты не осталось. Жители же обитают под землей и в явном виде в игре участия не принимают. Вокруг царят постоянные сумерки. Похоже, экологические катастрофы сделали поверхность пригодной разве что для войн. Даже тибериум не растет теперь на зеленых полянах — из ресурсов ос-

тались одни лишь полезные ископаемые. Казалось бы, время одуматься! Но нет, как справедливо было замечено, даже в такое малоприятное для человечества время "пряников" на всех не хватает".

Очередной мелкий конфликт вылился в глобальную войну за обладание всем тем, что еще можно добыть. Человечество окончательно разделилось на две враждующие группировки: UCS (United Civilized States) и ED (Eurasian Dynasty). Одни пытаются жить в свое удовольствие, другие жаждут видеть во всем строгий порядок тоталитаризма. Воздержимся от комментариев и аналогий, заметим лишь, что каждая из этих группировок контролирует примерно половину мира и полагает необходимым распространить свой контроль на остальную территорию. И война эта должна закончиться полным уничтожением одной из сторон, компромиссов тут нет.

Начало начал...

Вам предлагается, выбрав хозяев, поступить на службу в должности командующего. Сначала придется воевать на своей территории, где вероломный (ну а какой же еще!?) враг развил бурную деятельность и успел понастроить своих баз. В зависимости от выбранной вами стороны, это будет либо добрый кусок североамериканского континента, либо практически вся Западная Европа. После прохождения нескольких первых миссий и "очищения" зоны ваших действий от супостата, регион будет изменен, но суть от этого не изменится. Война будет длиться до победного завершения. В игре действует принцип "со щитом или все равно со щитом" — в случае пора-

Есть упоение в бою
И бездны мрачной на краю
А.С.Пушкин "Пир во время чумы"

жения в какой-либо миссии вы автоматически оказываетесь в ее начале.

После получения краткого описания обстановки вам дается еще более краткое задание (обнаружить, захватить, уничтожить...). При этом вы будете иметь удовольствие полюбоваться веселеньким пейзажем выжженной земли и мрачных сооружений, как полуразрушенных, так и пока еще целых.

Котлован на 65 тысяч цветов

Фактически, игра так бы ничем принципиально и не отличалась от сотен других, если б не потрясающая графика. Конечно, в сравнении с Total Annihilation она уже не смотрится, хотя и значительно превосходит ее по колоритности красок (256 цветов и 65 тысяч цветов — есть некоторая разница, не находите?..).

Но если брать подавляющее большинство других real-time клонов, то увиденное производит ошеломляющий эффект! Мощные true-color'ные взрывы, полыхания пожаров, четко прорисованные юниты... Не говоря уже про то, что на поверхности земли остаются следы в виде целых котлованов, напоминая о прошедших здесь смертоносных боях. Уже ради всего этого на игру стоит посмотреть. А ведь, помимо отменной графики и высокой играбельности, у Earth 2140 есть и масса других достоинств.

Пулеметы, о двух ногах бегающие

Разработчики игры явно несколько погорячились, обещая революционные новшества. Конечно, революции не получились. Любители real-time стратегии мгновенно узнают интерфейс, знакомый еще по C&C. Отличия, конечно, есть, но вряд ли можно сказать, что они принципиальны.

Явно богаче, чем в C&C, возможности управления как отдельными юнитами, так и их группами. Можно отдать приказание охранять конкретный объект, задать маршрут патрулирования, поручить юниту или группе юнитов конвоировать движущуюся машину. Каждое из ваших подразделений способно самостоятельно уходить из-под обстрела, перемещаясь в сложной обстановке боя. Также у каждого из юнитов заложена возможность преследования отступающего противника и возвращения на место после его уничтожения. Разумеется,



■ Разнообразие юнитов вполне способно скрасить их стандартность

все вышеперечисленное действует только для армий, не находящихся под вашим непосредственным управлением.

Весьма корректно оценивается в игре и степень поврежденности юнитов. Чем большее поражение получает боевая единица, тем медленнее она способна перемещаться.

А уж сами юниты порой заставляют ют восхититься фантазией их создателей. Наряду с обычными пехотинцами (кстати сказать, роботами или андроидами, но не людьми) есть бегающие на двух ногах спаренные пулеметы, ходячие гранатометы и прочие экзотические штуки. Имеются и маленькие броневишки, и вполне полноразмерные танки, и танки лазерные, и катера торпедные, и подводные лодки, и много всего прочего.

В игре встроены справочник, позволяющий получить достаточно подробную информацию о каждой из боевых единиц. Кроме того, в процессе игры нажатие правой кнопки мышки на юните позволяет получить о нем некоторую оперативную информацию.

Просто и логично

Интуитивно понятен и удобен также метод управления постройками, дающий возможность не только производить и изучать, но и, в случае необходимости, отключить любое сооружение от энергосети. Можно даже просто взорвать его, если возникла такая нужда.

При строительстве зданий вовсе не обязательно располагать их вплотную друг к другу. После постройки энергостанции, энергия будет доступна всем вашим сооружениям, даже если они расположены в разных углах карты. Причем для увеличения количества вырабатываемой электроэнергии вовсе не обязательно строить одну электростанцию за другой. Достаточно развить имеющуюся, добавив к ней дополнительные модули, почти не занимающие места.

В случае, если ваша энергостанция была уничтожена противником, жизнь все равно не остановится! Оборонительные башни продолжают вести огонь, хоть и не с такой скоростью, а заводы, пусть медленно, но все же будут продолжать выпускать свою продукцию. Так что у вас будет шанс построить новый энергоцентр и восстать из пепла.

Для захвата вражеских сооружений достаточно дать приказ нескольким бойцам войти внутрь, и, не прекращая производства, здание перейдет в ваше распоряжение. Разумеется, ваши сооружения также могут быть (и будут!) захвачены врагом, если вы не позаботитесь об их охране.

В игре предусмотрен также режим непрерывного производства юнитов, было бы достаточно энергии и денег. Кстати, что касается последних, то они добываются по цепочке: шахта — грузовички — перерабатывающая фабрика. Создав такой конвейер, о финансах можно больше не беспокоиться, ибо запасы руды в шахтах не иссякают. Сами же месторождения — невооруженным глазом не видны, однако на миникарте обозначаются светло-зеленым цветом. В случае удачного расположения на одном месторождении можно построить до двух шахт, хотя и одной вряд ли будет мало.

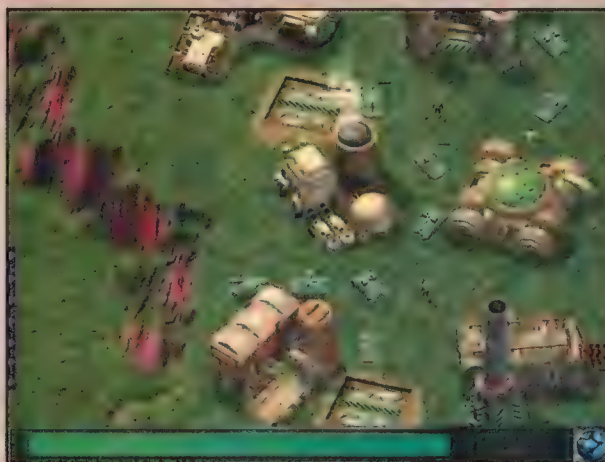
Альянсы и союзы

В игре предусмотрен режим multiplayer как через COM-порт по кабелю или модему, так и сетевой вариант — до шести игроков. Во время самой миссии можно оперативно заключать альянсы или оборонительные союзы, для чего был создан специальный раздел в блоке управления. В случае заключения союза войска союзника будут лояльно относиться к вашим юнитам, а не крошить их в капусту, едва те приблизятся на расстояние выстрела.

К читателю

Вас интересует, играть или не играть в Earth 2140? Ответить несложно. Если вы являетесь настоящим любителем real-time клоннов и стараетесь не пропускать стоящие, то игру нужно посмотреть непременно. И мы практически не сомневаемся, что она вам понравится. Если же вы играете в от силы в один клон за год, то вряд ли данная игра будет для вас той самой единственной и неповторимой. Опять же, Total Annihilation уже вышел.

Андрей Таранцев



■ Псевдотрехмерная графика в 65 цветов — главное и неоспоримое достоинство Earth 2140



■ Красочные взрывы, не хуже, чем в Dark Colony или где-либо еще



■ Развитие базы решено логично и без особых "новомодных экспериментаторских" излишеств

Игровой интерес	■■■■■■■■■■
Графика	■■■■■■■■■■
Звук и музыка	■■■■■■■■■■
Ценность для жанра	■■■■■■■■■■
Мнение автора	■■■■■■■■■■
Общий рейтинг	6.6

Время освоения: от 0 до 0.5 часа
Знание английского: не требуется

Братья Пилоты:

По следам Полосатого Слона

Жанр:.....Комедийный квест
Издатель:.....1С
Разработчик:.....GAMOS
Системные требования:.....Pentium 75, 8 Mb RAM
ОС:.....Windows 95/3.1

Слон пропал!!!

Пропал прямо из зоопарка.

И ведь хороший был слон. Синий такой, полосатый. Кличка – Балдахин. В зоопарк города Бердичева он пришел, между прочим, сам, сбежав от злокозненного иностранного торговца Карбофоса (явный злодей – вы только на его усы и бороду поглядите, сразу жуть берет. Бармалей капиталистический, да и только!).



Но наши слоны просто так не пропадают. А поэтому первым же и последним подозреваемым становится Карбофос.

Как вскоре выясняется, наши беспочвенные подозрения имели под собой твердую основу. Преступник – действительно Карбофос. Так быть же злодею плененному, а слону – спасенному!

...Ух, хорошо сразу знать, кто хороший, а кто плохой, кто умный, а кто... гм... А, действительно, кто, шеф?

Великие детективы

Героев – двое. Шеф, в сером плаще, с неизменной трубкой в зубах и кепочке под Шерлока Холмса, плюс ко-



ротышка Коллега. Великие сыщики! Они способны распутать любое, даже самое запутанное дело. Они готовы бесстрашно выступить навстречу самой страшной, самой опасной опасности!..

...Как всякий из вас уже знает, игра создана по детективно-комедийному мультсериалу "Следствие ведут Колобки". И разве есть в России кто-нибудь, кто не слышал о гениях нашего времени – Братьях-Пилотах?..

Вот Шеф, он серьезен, никогда не стесняется сказать, что "ничего не понимает", регулярно "сверяет часы" и отвечает за все более-менее интеллектуальные действия. Нужно замок открыть – это к нему, кран повернуть или провода соединить – тоже. Обратиться можно двумя способами – ткнуть мышкой либо в фигурку на экране, либо в иконку с портретом.



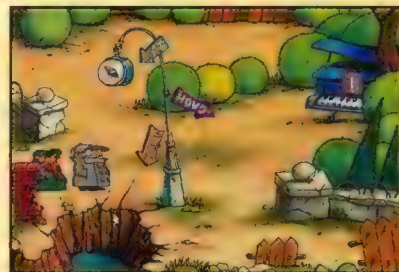
Главное – не перепутать его с Коллегой. Этот способен на всевозможные дурацкие выходы. Рассуждает он примерно так: чайники нужны, чтобы из носика пить, миски и урны обязательно надо надеть на голову (увы, не идет, вид получается идиотский, ну да ничего), а в любое дуло или дырку следует непременно заглянуть. Еще Коллега умеет орать дурным голосом, метать различные предметы, совать пальцы в розетку и стесняться.

На одну и ту же ситуацию или предмет Шеф и Коллега реагируют совершенно по-разному, соответственно своим

Разум есть способность живого существа совершать бессмысленные и нерациональные поступки.

А. и Б. Стругацкие

выдающимся способностям. Например, если Шеф в состоянии исполнить некую какофонию на стоящем в кустах рояле, то Коллега окажется в силах лишь переворачивать страницы нотной тетрадки. Как следствие, простенькие на первый взгляд головоломки на поверку оказываются не такими уж и простенькими, а число возможных действий и последовательностей действий возрастает в несколько раз.



Ничего не понимаю!

Однотипные реакции на незапланированные сюжетом действия – застарелая беда всех квестов. Какой не возьми, всякий раз при попытке чуть шагнуть в сторону натыкаешься на оскомину фраз типа "That doesn't work" и "I can't do anything". "Братья-Пилоты", конечно, не избежали этой пагубной тенденции, и во многих случаях, натолкнувшись на неподходящий для решения загадки предмет, Коллега просто тупо смотрит в небо, а Шеф "ничего не понимает" или грызет трубку (собственно, разве что находящийся сейчас в разработке Timujin сумеет хоть как-то продвинуться на этом поприще).



Но и тем не менее. Число всевозможных смешных сценок, которые могут возникнуть на одном игровом экране, подчас кажется чуть ли не бесконечным. Дизайнеры постарались на славу: среда не обладает полной ин-

TOTAL ANNIHILATION

Будущее — это не то, что придет, а то, что мы делаем. Другая технология.
Станислав Лем, "Сумма технологий"

Жанр:	3D real-time стратегия
Издатель:	GT Interactive
Разработчик:	Cavedog Entertainment
Системные требования:	Pentium 100, 16 Mb RAM
Рекомендуется:	Pentium 133, 32 Mb RAM
ОС:	Windows 95

Осень традиционно считается сезоном "сбора урожая" на ниве компьютерных игр. После расслабухи летних месяцев, когда широкие массы игроков косяками разъезжают по курортам и дачам, а компьютерные магнаты тусуются на выставках (типа E3), настанет сентябрь, а вместе с ним настанет пора вспоминать о деле.

Эта осень оправдала ожидания. Начиная с конца августа потянулась череда real-time стратегий, среди которых встречались как малоизвестные (например, Earth 2140), так и давно ожидаемые (Dark Reign, Conquest Earth и другие). Как и следовало ожидать, большинство вышедших реалтаймов оказалось на среднем уровне или значительно ниже его. Многие, помимо кое-каких свежих идей, характеризовались сноской играбельностью. Но только одна стратегия, одна-единственная из всего потока, совершила прорыв вперед. Трудно не догадаться, что речь идет о Total Annihilation, с ее полностью трехмерным миром и массой оригинальных находок.

Консерватизм и киборги

Где-то в далеком будущем человечество нашло способ продлевать жизнь практически до бесконечности, пересаживая человеческий мозг в нейро-металлическую оболочку. У сторонников "массовой пересадки" (Core) нашлись ярые противники (Arms), пожелавшие оставаться "в плоти и крови". Между ними вспыхнул конфликт, переросший в военное противостояние. Приняв сторону, одним, вам требуется доказать верность избранного принципа, пройдя компа-

нию из 25 миссий (потом можно избрать сторону других и пройти еще 25 миссий). А поскольку люди "железные" не слишком — то отличаются от людей "человеческих", то юниты и здания у них примерно одинаковы.

Надо заметить, что подобная же предыстория ложится в основу action X-Fire (Sir-Tech), который сейчас находится на стадии создания. Причем там она выглядит гораздо более впечатляюще и тщательнее проработана. (см. preview в №5).

Трехмерный мир, полигонный мир

Игровая среда Total Annihilation полностью трехмерна — это относится как к ландшафтам, так и к зданиям и юнитам. Движения каждого юнита, состоящего из полигонов, просчитываются компьютером в реальном времени. Сказанное означает, что все происходящее на экране выглядит натуралистично — это не резкая смена угловатых спрайтов в двумерной графике. Полигонный движок позволил ввести ряд эффектов, немыслимых ранее: например, виден крен самолета при его вираже; след, оставляемый кораблем на воде, поворачивает вместе с ним. Это не говоря уж о стандартных эффектах типа огненных разрывов или клубов дыма, которые в Total Annihilation реализованы на качественно более высоком уровне. Если юнит взрывается, то он не просто убивается с экрана при помощи какого-то графического эффекта, а действительно разбивается на несколько кусочков, разлет которых просчитывается компьютером... Этот ряд можно продолжать до бесконечности. (Как

вам такой кадр: истребитель, уворачиваясь от пущенной в него ракеты, выполняет фигуру высшего пилотажа, — видели вы такое раньше?!) Словом, в Total Annihilation можно получать наслаждение, просто любуясь панорамой битвы. Порой, увлекшись зрелищем, просто забываешь о стратегическом планировании.

Некоторое недовольство может вызвать лишь то, что события происходят в перспективе сверху, так что не сразу начинаешь чувствовать рельеф местности — ощущать реальную крутизну горных склонов и т.п. Понятно, что top-down перспектива в real-time стратегии является наиболее удобной для обзора, но и все же.

Еще один неприятный момент — немасштабируемая карта. Что стоило разработчикам из Cavedog взять на вооружение практику M.A.X. (Interplay), где можно было простым перетаскиванием рычажка плавно приближать и удалять игровое поле? Ведь полигонная графика подобное позволяет, причем без труда! Можно было бы, кстати, и вращение карты сделать. Тоже почему-то упущено.

Впрочем, все названные недочеты бледнеют на общем фоне. Потому как графически Total Annihilation оставляет далеко позади всех своих существующих конкурентов. Без вариантов.

...и снаряд, летящий по параболе

Неровности местности, начиная с едва приметных бугорков и заканчивая высоченными горными вершинами, имеют плавный уклон, — в отличие от резких обрывов-скалов псевдотрехмерных карт в KKnD или Dark Reign. Большинство юнитов способны "карабкаться в гору", повторяя при своем движении рельеф поверхности. Если же склон оказывается слишком крутым, то какой-нибудь танк может

прокинуться и затем самым что ни на есть реалистичным образом показаться вниз по склону, переворачиваясь в полете и подсакивая на ухабах. В полном соответствии с законами физики, разумеется.

Эти же законы соблюдаются и при стрельбе: например, лазерное оружие и некоторые ракеты могут бить лишь по прямой. Поэтому, чтобы достать противника, укрывшегося за холмом или каким-либо другим препятствием, потребуется артиллерийская установка, способная вести навесной огонь. Снаряд летит по параболе и, будучи выпущенным с удачно выбранной дистанции, аккуратноенько накроет цель. Причем крутизна параболы зависит, как известно, от ускорения свободного падения. А оно будет меняться от миссии к миссии, поскольку вам предстоит вести боевые действия даже на Луне и Марсе!..

Дно встречающихся водных бассейнов также рельефно, что опять же сказывается на тактике сражений, поскольку обычные сухопутные юниты могут пересекать только мелководье, тогда как "глубокая вода" покоряется одним лишь танкам-амфибиям.

Леса могут встать на пути войск непреодолимой преградой — во всяком случае, пока вы не вспомните, что их можно поджечь. Кстати, направление и скорость распространения пожара зависят от скорости и силы ветра, которые меняются случайным образом на протяжении всей миссии.

И, наконец, встречаются просто плоскогорья, пустыни, ледники и "металлические" миры. Могут попадаться и участки лавы. Все типы местности характеризуются различными степенями проходимости.

"Люди гибнут за металл"

Что потребуется в будущем для любого производства? Как минимум, то, из чего строить, и источник энер-

от 640x480 до 1024x768

Графическое разрешение можно доводить до 1024x768 на машинах с 1 Mb Video RAM (возможно и выше). Только, сами понимаете, это палка о двух концах: повышая разрешение, вы снижаете скорость игры. Заявленной минимальной конфигурации (Pentium 100 с 16 Mb RAM) достаточно для бестормозной игры на разрешении 1024x768 — но только в том случае, если количество юнитов на поле не превышает нескольких десятков, а сама игровая карта отличается скромными размерами. Если же численность армии перевалит за сотню, то придется довольствоваться самым низким разрешением — 640x480.

В любом случае, палитра будет насчитывать 256 цветов. На поверку оказывается, что этого вполне достаточно.

гии, без которого немислим производственный процесс. Утверждается, что с освоением нанотехнологий этого будет вполне достаточно. Должно быть, Cavedog готовы подписаться под данным утверждением. В Total Annihilation введено только два ресурса: энергия и металл.

С выработкой энергии проблем нет: можно строить солнечные коллекторы, ветряные генераторы или приливные станции (позднее — геотермальные станции и ядерные реакторы), которые будут обеспечивать непрерывный приток энергии. С металлом посложнее, поскольку добывающие шахты можно ставить лишь на рудных месторождениях. Таким образом, металл оказывается ключевым ресурсом, за обладание которым и разворачивается борьба. Сами же рудные месторождения становятся теми очагами, вокруг которых ведется строительство базы, или баз — в Total Annihilation вовсе не обязательно строить следующее здание рядом



■ А вот так выглядит ядерный взрыв! (и кто скажет, что палитры в 256 цветов маловато?)



■ Commander (в центре) обладает мощнейшим оружием D-Gun, способным за один выстрел уничтожить любое здание или юнит

с уже построенным (!!).

Кроме того, можно возводить специальные конвертеры, преобразующие энергию в металл (так что несколько солнечных коллекторов будут эквивалентны одной добывающей шахте).

Металл можно добывать и другим способом — извлекая его из подбитой техники. Но это одноразовый источник, и полученного таким образом металла редко когда хватает на производство одного юнита. Впрочем, в некоторых сценариях данный источник пополнения ресурса может стать основным. Более того, на этом можно построить тактику боевых действий. Например, зверски укрепить свою базу и дожидаться, когда незадачливый противник ломается напролом. Положив около ваших укреплений кучу техники, он обеспечит вас металлом для производства необходимой для контратаки армии.

Если же вы временно столкнетесь с дефицитом энергии, то можете извлечь ее из деревьев и кустарников, дезинтегрировав оную растительность.

Практически каждый юнит обладает собственным автономным источником энергии, и, если он ничем не занят, эта энергия поступает в вашу «копилку» (правда, обычно это составляет лишь несколько процентов от потока, даваемого энергостанциями).

Король, он же — ферзь

По примеру WarWind, в Total Annihilation введен супер-юнит Commander — это как бы вы сами в роли командира. Смерть Commander'a означает автоматический проигрыш. Но уничтожить его не так-то просто, поскольку он обладает мощнейшим оружием и рядом уникальных способностей. Итак, что же в нем такого «супер»?

Защита. Броня Commander'a по прочности сравнима с броней крейсера. Если же вдруг этого окажется мало, то ему можно придать невидимость. Правда, на поддержание режима «cloak» потребуется 200 у.е. энергии в секунду, что на начальной стадии миссии несколько обременительно, поскольку обеспечивается это количество добрым десятком солнечных коллекторов. Зато, добравшись до 3-го технического уровня, вы сможете построить ядерный реактор, дающий 300 у.е. и в корне решить эту проблему... С тем лишь небольшим «но», что 200 единиц невидимый Commander потребляет, когда

смирно стоит на одном месте. В то время как движущийся Commander уже потребляет энергии в 5 раз больше. Иными словами, невидимый Commander строился с места — значит, вся прочая техника стоит, сохраняет энергию...

Оружие. Помимо обычных лазеров, Commander экипирован супер-оружием Disintegration Gun, которое только у него и наличествует. D-Gun за один выстрел превращает в атомную пыль любой юнит или здание. Однако ж — оно требует мощного энергетического обеспечения, так что на ранних стадиях игры за 2–3 выстрела вы можете исчерпать весь свой энергетический запас. Другая особенность D-Gun: после его применения вы можете не надеяться извлечь металл из уничтоженной техники. Как уже говорилось, она будет попросту распылена. Вернее, totalmente аннигилирована.

Захват зданий. Эта способность присуща только Commander. Во многом аналогична функции Engineer в C&C.

Строительство и ремонт. Традиционные функции строительных юнитов, с которыми Commander справляется быстрее.

Помимо того, для Commander'a не преграда водные глубины до 35 м, тогда как сухопутные юниты могут пересекать лишь мелководье (до 12 м).

Выражаясь шахматным языком, Commander является ферзем и королем в одном лице. И этот факт кардинальным образом влияет на стратегию и тактику боевых действий. Ограничимся тем, что приведем две крайности:

1) Сделать командира невидимым и тщательно его оберегать, поместив в центр хорошо укрепленной базы или уведя подальше от зоны боевых действий (скажем, за дальний холм).

2) Обеспечив мощную энергетическую поддержку, бросить Commander'a в атаку во главе всей армии, сметая D-Gun'ом все и вся на своем пути.

И — не удержимся от еще одного примера. Commander предстает сразу в двух ипостасях: как ахиллесова пята и как палочка-выручалочка. Гибель Commander знаменует позорное завершение миссии. С другой стороны, он наделен строительными функциями. И если противник сравнял вашу базу с землей, то никто не мешает вам отстроить ее заново где-нибудь в дальнем уголке карты.

Строения и юниты на службе у аннигиляции

Обычно игра начинается с того, что у вас есть Commander и несколько юнитов. Первым делом вы находите рудные месторождения и ставите несколько шахт и солнечных коллекторов. Далее настает пора думать о пополнении войска. И тут выясняется, что юниты делятся на четыре класса: боевые роботы (kbots), сухопутная техника (vehicles), корабли (ships) и авиация (aircrafts). Оно, конечно же, хорошо, но для производства юнитов каждого класса требуется свой завод/авиабаза/верфь.

Дальше — больше. Чтобы строить юниты более высокого технического уровня (в Total Annihilation их три), надо сначала сварганить строительный юнит соответствующего класса и с помощью него возвести лабораторию/завод/авиабазу/верфь более высокого уровня. И так далее.

Не запутались? Поясняем. К примеру, сначала строится Kbot Lab, в которой производится строительный робот 1-го тех.уровня. С помощью него уже можно возвести Advanced Kbot Lab, в которой доступен строительный робот 2-го тех.уровня, который, в свою очередь, может возводить здания и сооружения 3-го тех.уровня. Поначалу эта система кажется несколько вычурной и громоздкой, но в ней есть своя логика, и к этой логике быстро привыкаешь.

Кроме того, в рамках данной системы совсем не обязательно каждое последующее здание ставить рядом с предыдущими. Отправляете строительного робота на другой конец карты — и противник наживает себе лишнюю головную боль, так как теперь должен бороться не с одной, а как минимум с двумя вашими базами.

Можно сразу задать производство определенного количества юнитов (как в KKnD). Причем все заводы, даже одного типа, будут работать независимо друг от друга.

Уничтожив 5 единиц вражеской техники, юнит обретает статус ветерана и становится заметно сильнее. Например, танки точнее стреляют по движущимся целям. Почти как в 7th Legion. Но лучше.

Помимо всяческих энерго- и металло-добывающих и-сбег-регающих зданий, в Total Annihilation есть также радары и сонары (сонары отслеживают по миникарте передвижение противника, несмотря на fog of war).

Закрывает этот список грозная система оборонительных сооружений. Тяжелые лазерные башни в считанные секунды испепеляют наземную технику, но требуют довольно больших энергетических затрат и стреляют только по прямой. Дальнбойные плазменные гаубицы способны удерживать врага на большом расстоянии от базы. Всевозможные ракетные установки призваны уберечь вас от авианалетов. Побережье можно защищать с помощью торпедных установок. Есть даже противоракетные установки, не говоря уж об обычных минах.

Каждая из сторон насчитывает до 40 боевых юнитов — таким разнообразием может похвастаться далеко не каждая real-time стратегия. Кроме традиционных танков, артиллерии и ракетных установок, встречаются и истребители-невидимки (не обозначаемые на радаре противника), бомбардировщики и штурмовики, крейсера, линкоры, эсминцы, субмарины и охотники за субмаринами (обладающие радиоуправляемыми торпедами), транспортные суда (перемещающие за один раз до 20 юнитов) и танки-амфибии, способные нанести неожиданный удар, внезапно всплыв на поверхность. Чего стоит только дальнбойная пушка Bertha, стреляющая на полкарты! Правда, и энергии она жрет — будь здоров!..

Вооружение включает в себя традиционные снаряды, лазеры, плазменные заряды, разнообразные ракеты (включая самонаводящиеся), торпеды, глубинные бомбы... Вплоть до пике'ов с ядерными боеголовками. При этом на юнитах зачастую ставится по два типа вооружения. Есть и экзотические юниты с не менее экзотическим оружием: робот Zeus мечет молнии (но грозен только в ближнем бою), а Spider Tank может лазить по вертикальным утесам и обладает парализующим оружием. Есть и ро-

бот-камикадзе, которого не сдержат ни горные пики, ни морские пучины. Достаточно?!

Система юнитов тщательно сбалансирована, причем каждый из них обладает своими достоинствами и недостатками. В игре нет каких-либо сверх-юнитов, способных решить исход любого сражения (даже на ядерные ракеты есть свои противоракеты). Тактика "танкового кулака" (или любого другого "кулака") здесь явно не проходит, поскольку в Total Annihilation легче (то есть быстрее и дешевле) обеспечить надежную защиту базы, чем сформировать "кулак". Так что — требуется строить юниты всех типов и применять различные хитрости, методично нацупывая прорехи в обороне противника.

Возвращаясь к теме зрелищности, следует отметить, что каждый юнит уникален и в плане анимации: крылья самолетов изменяют свою стреловидность при взлете/посадке, артиллерийские орудия откатываются после выстрела, ракетные башни вращаются, отслеживая цель, и так далее. Каждый юнит обладает только ему присущим набором звуков (достаточ-



■ Транспортный корабль может перевозить до 20 юнитов за один раз



■ Юниты можно объединять в группы по родам войск, приписывая им соответствующий номер

но отметить, что в игре 366 .wav-файлов).

Система командования

Такая сложная и разносторонняя игра, как Total Annihilation, требует развитой и гибкой системы управления. К счастью, это ей присуще.

Прежде всего, отметим, что команды можно "ставить в очередь":



■ Немало неприятностей может доставить прорвавшийся бомбардировщик Shadow



■ Патрульный облет базы — действенное средство оповещения о приближающемся противнике

предварительно нажав на Shift, вы можете отдать целую серию распоряжений, которые будут выполняться одно за другим. Например, еще в самом начале игры вы можете приказывать Commander'у поставить 3 солнечных коллектора, извлечь металл из скалы, а затем построить 2 металлодобывающие шахты, лазерную башню и завод по производству роботов. Все — можете отвлечься от хозяйственных дел и переключить свое внимание на разведку территории. Кажется, подобного еще не встречалось нигде.

Автоматическую оборону всей базы (как и подступов к ней) призвана обеспечить система патрулирования. Отдайте команду Patrol, например, истребителю, назначив систему Waypoints, и он будет кругами облетать вашу базу, вовремя предупреждая о приближающемся противнике. Если же вы заставите патрулировать по базе строительного робота, то он будет автоматически чинить все поврежденные здания и юниты, попадающиеся ему на пути. Есть и режим Guard, позволяющий охранять/эскортировать особо ценные здания или юниты.

Отдельного разговора заслуживает система поведения юнитов, которую можно менять по своему усмотрению. Есть три режима "двигательной активности": Hold Position (удерживать занимаемые позиции), Maneuver (маневрировать), Roam (слоняться по окрестностям) и три режима ведения огня: Hold Fire (без приказа не стрелять), Return Fire (вести только ответный огонь) и Fire at Will (стрелять по своему усмотрению). Эти режимы независимы друг от друга, так что всего получается $3 \times 3 = 9$ моделей поведения, которые можно предписать любому из юнитов. Наиболее распространена комбинация "Maneuver" + "Fire at Will", предоставляющая юнитам широкую свободу действий. Предписание "Hold Position" полезно при обороне базы. А если вы заставите юниты патрулировать в режиме "Roam", то они будут не просто двигаться от точки к точке, но и прочесывать окрестности.

...Кто там из реалтаймов кичился введением оригинального тактического командования? Уж не Dark Reign ли? И что такое Dark Reign в сравнении с Total Annihilation, если, по большому счету, там только командование оригинальным и является?..

Наконец, имеется множество "горячих клавиш", позволяющих,

например, выбирать сразу все юниты или юниты в пределах экрана. Можно выделять только однотипную технику. Выбранные юниты можно объединять в группы, присывая каждой номер (от 1 до 9). Движение выбранного юнита автоматически отслеживается в режиме Trace (клавиша "t"). Комбинация Ctrl+C позволяет мгновенно переместиться к Commander'у и отдать ему нужные приказания.

Стратегически мыслящий AI

Первое, что вызывает восхищение в действиях компьютера, так это его стратегическое мышление. Вот пример организации атаки на вашу базу: засылается самолет-разведчик, который наводит стратегические бомбардировщики на ваши энергетические установки. Оставшиеся без энергии, ваши лазерные башни превращаются из грозных защитников в беспомощные мишени. А враг уже на пороге базы — вы не заметили крупной переброски войск из-за того, что компьютер использовал Radar Jammers, то бишь радароглушилки. При этом в первых рядах идут хорошо защищенные танки, прикрывающие дальнобойную и легкоуязвимую артиллерию и ракетные установки.

Компьютер не менее силен и в тактических действиях, потому как способен умело применять описанную выше систему поведения юнитов.

Так что вам впору взмолиться о пощаде и перейти на более легкий уровень — Easy, благо что в Total Annihilation уровень сложности можно менять от миссии к миссии (не в пример Red Alert, где сложность задается раз и навсегда для всей кампании). Впрочем, если миссия показалась вам слишком легкой, то можете переиграть ее на уровне Hard. Вообще же, мы бы рекомендовали Medium.

Единственный минус, который пока что был замечен в действиях компьютера, так это некоторая его беспечность при добыче ресурсов. Так, напри-

мер, озабоченный нехваткой металла, компьютер может поставить шахту перед самым вашим носом, практически не позаботившись о ее охране. Но такие случаи довольно редки, так что в лице компьютера вы встретите грозного противника.

Multiplayer и 64 Mb RAM

Тридцать семь карт (пока что!) для многопользовательской игры, до десяти человек при игре по локальной сети и до четырех участников при сражениях через Интернет (TEN, Kali, Mplayer). Однако не спешите радоваться — многопользовательская игра требует значительных машинных ресурсов: нужен как минимум Pentium 133, а при баталиях вдесятером настоятельно рекомендуется P-200. Далее, чем больше игроков, тем больше требуется карта, которая требует все больше RAM, так что самые большие карты (а есть действительно громадные!) станут вам доступны лишь при... 64 Mb RAM (небольшая пауза для осмысления... выдох... продолжаем). Впрочем, есть одна карта, рассчитанная на 10 человек, которая довольствуется минимумом в 16 Mb. Кроме того, по заявлению разработчиков, можно играть и с меньшим RAM, чем выставлено в требовании — просто нет гарантии, что все эффекты будут работать.

Но если технические требования для вас — не помеха, то тут открываются поистине безграничные возможности. В начале игры дается множество опций для настройки: вы устанавливаете начальный запас ресурсов для каждого игрока, договариваетесь о максимальном количестве юнитов на человека (до 200), определяете "условия видимости" — можете отключить fog of war и дойти вплоть



■ Авианалет на вражеское побережье



■ Пример неудачной организации береговой обороны: плазменные пушки линкоров расстреливают с дальнего расстояния ракетные батареи

до того, что всем изначально видна вся карта. Можно договориться и о том, что смерть Commander'a не будет ни для кого фатальной. В ходе самой игры можно обмениваться не только информацией, но также ресурсами и юнитами.

Но и это еще не все. Главное — Cavedog смотрит на Total Annihilation не как на отдельную игру, а как на целую игровую систему, которая еще будет расти и развиваться. Поэтому объявлено, что с 1 ноября на сайте <http://www.totalannihilation.com> будут регулярно выставляться все новые юниты. Эти юниты можно будет свободно скачивать и вводить в многопользовательскую игру. Проблема сбалансированности юнитов решается при этом очень просто: вы сами можете договориться между собой, какие юниты включать в следующую игру, а какие — нет. Так что при обилии карт и многообразии юнитов игра становится практически бесконечной по своим вариациям!

На том же сайте будут выставляться новые карты, patches, cheats, даваться самые разнообразные советы (как стратегические, так и чисто технического характера). Планируется и выпуск редактора карт. Но все это — в будущем. Пока что (по данным на 1 октября) на указанном сайте можно было найти лишь самую общую информацию об игре, FAQ и пару десятков линков на неофициальные сайты (уже созданы!). В разделе download имеется весьма полезная программа UnitView (1.1Mb), дающая исчерпывающую информацию по любому юниту и позволяющая рассмотреть оный юнит во всей его красе (в том числе и в действии со всеми звуковыми эффектами).

Наконец, в Total Annihilation реализован режим skirmish, когда можно в одиночку играть на multiplayer'ных картах: роль всех оппонентов возьмет

на себя компьютер. Только, к сожалению, нельзя смешивать "человеческих" и компьютерных участников (например, играть вдвоем на карте, рассчитанной на четверых, так чтобы две свободные вакансии занял компьютер).

Тотальная аннигиляция всех конкурентов?

Total Annihilation является наиболее выдающейся среди всех тех real-time стратегий, о которых сказано в этом номере "Навигатора". Собственно, это нетрудно заметить и по выставленному нами рейтингу. Высочайшая играбельность при величайшей развитости всех игровых элементов, плюс к тому впервые в полной мере реализованная трехмерная графика! А учитывая еще и то, что в Total Annihilation присутствует масса идей из целой серии других игр (столь много, что ни о каком "слепом сдирании чужого" уже и речи быть не может), то возникает один резонный вопрос.

Не заводит ли появление подобной игры жанр real-time стратегии в окончательный тупик? Не является ли игра "тотальной аннигиляцией" жанра как такового? Потому как — что может быть создано после нее такого уж грандиозного?

Думается, что real-time стратегиям настала пора перерождаться и вступать на путь интенсивного поиска свежих, революционных идей. Не слушайте тех, кто скажет, что "трехмерность — вот светлое



■ Можно играть на карте гигантских размеров вдвоем, только для этого потребуется всего лишь... 64 Mb RAM



■ Программа UnitView очень удобна для детального знакомства с новыми юнитами (как и "старыми"), которые можно будет скачивать с сайта www.totalannihilation.com

будущее жанра"! Абсолютно нет — Total Annihilation извлекает из идеи максимум, и сами по себе подражания не копируются. Игра является экстремальным выражением направления Clone&Conquer: единственное, что не позволяет назвать ее (крайне продвинутым) клоном, так это трехмерность, со всеми вытекающими из ее тактического использования следствиями. Больше уже нельзя будет скопировать C&C и удостоиться за это всенародного признания.

Во всяком случае, так нам кажется. Кто хочет, может не соглашаться.

Игорь Савенков,
а также

Иван Самойлов (послесловие)

Игровой интерес	■■■■■■■■■
Графика	■■■■■■■■■
Звук и музыка	■■■■■■■■■
Ценность для жанра	■■■■■■■■■
Мнение автора	■■■■■■■■■
Общий рейтинг	9.4
Время освоения: от 0.5 до 1.5 часа	
Знание английского: не требуется	

Дорожные войны

Автомобильная идея гасла и начинала чахнуть.
Ильф и Петров

Жанр:Автосимулятор + Action
Издатель:Новый диск
Разработчик:TS Group Entertainment
Системные требования:Pentium 120, 16 Mb RAM
Рекомендуется:Pentium 166 и выше, 32 Mb RAM
ОС:DOS, Windows 95

Выход в свет первого отечественного action-автосимулятора планировался на начало лета. Потенциальный издатель — Buka Entertainment — всесторонне подогревал интерес игровой публики к российскому Death Track. Это нашло отражение в обширной рекламной кампании, провозглашавшей скорый праздник на нашей улице. Да, мы соскучились по Death Track, а ни одна игра зарубежных издателей, как говорится, и близко не валялась к давней (1989 год) разработке Dynamix. Однако возник небольшой нюанс, заставивший повременить издателя с релизом и вернуть игру обратно в руки программистов. Этот небольшой нюанс, насколько нам известно, — избыточное количество багов и глюков.

Пока разработчики исправляли свои грешки, в стане издателей произошли изменения. Компания Buka Entertainment, должно быть, разуверившись в безусловной «шедеврности» проекта, передала права на «Дорожные войны» «Новому диску». И вот наконец, в конце августа, на прилавках московских компьютерных магазинов объявился долгожданный гость, произведение TS Group Entertainment, — «Дорожные войны».

Зачем нам сюжет? Нам сюжет не нужен!

Выбрав торную дорожку Carmageddon, разработчики отказались даже от самого зародыша сюжета. Появление состязания на свет божий — исклю-

чительная инициатива участников заезда. Эти странные типы с несколько необычной биографией, собравшись как-то вместе, порешили: «Гонкам быть!». Не мудрствуя лукаво, войны на дороге решено было назвать Дорожными войнами. Сказано — сделано, извольте любить и жаловать.

Герои игры — действительно люди с нелегкой судьбой, много повидавшие на своем веку. Взять, например, японца Акиру Хатамото. Водителем мусорного грузовика он успел раздавить 43 (сорок три) пешехода, прежде чем гуманные японцы уволили его с работы. «За злоупотребление спиртным во время работы».

Или Отец Хайнрих, богобоязненный христианин, отрекшийся от святого сана и посветивший себя в корне порочному занятию. Теперь он поклоняется только рулю. Кстати, среди предлагаемых на выбор соперников нет ни одного представителя России... Ну да ладно. С сюжетом, вернее, с его отсутствием разобрались. Едем дальше.

Присутствие отсутствия

Как автосимулятор с элементами насилия, игра не содержит ничего любопытного и нового. Проезжаем треки, получаем призовые, тратим на вооружение или покупку нового авто, снова проезжаем, снова получаем и так далее. Никаких элементов интриги или закулисной борьбы, со-

путствующих подобным соревнованиям, нет.

Всего в игре около двадцати кольцевых трасс, расположенных в разных климатических условиях. Летние, водные, пустынные и зимние треки. На них вы соревнуетесь с восемью охарактеризованными выше водителями. Можно проехать один заезд, выбрав любое количество оппонентов и понравившуюся трассу. Условия заезда также можно подогнать под свой вкус: установить количество кругов и погоду.

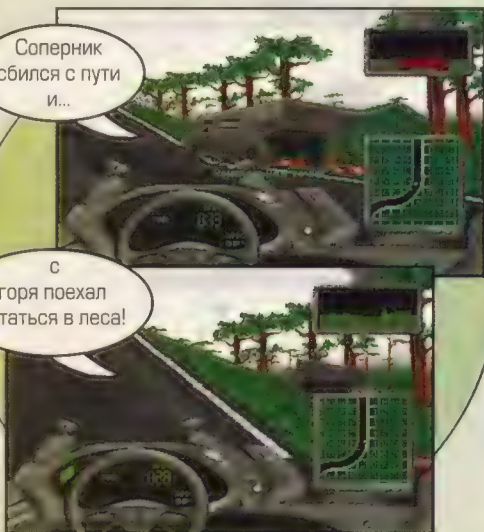
Кстати, присутствует довольно интересный способ пополнить свой финансовый бюджет без непосредственного участия в гонках. Для этого необходимо выбрать опцию «Один заезд», число кругов — один, и одного соперника. Начинаем заезд, пропускаем торопыгу вперед — пусть мчится. Неспеша проехав по трассе, финансируем и получаем приличную сумму за второе место (из двух возможных). Достаточно совершить несколько подобных заездов, чтобы полностью экипировать свой авто самым крутым оружием и броней. И смело отправляться на чемпионат.

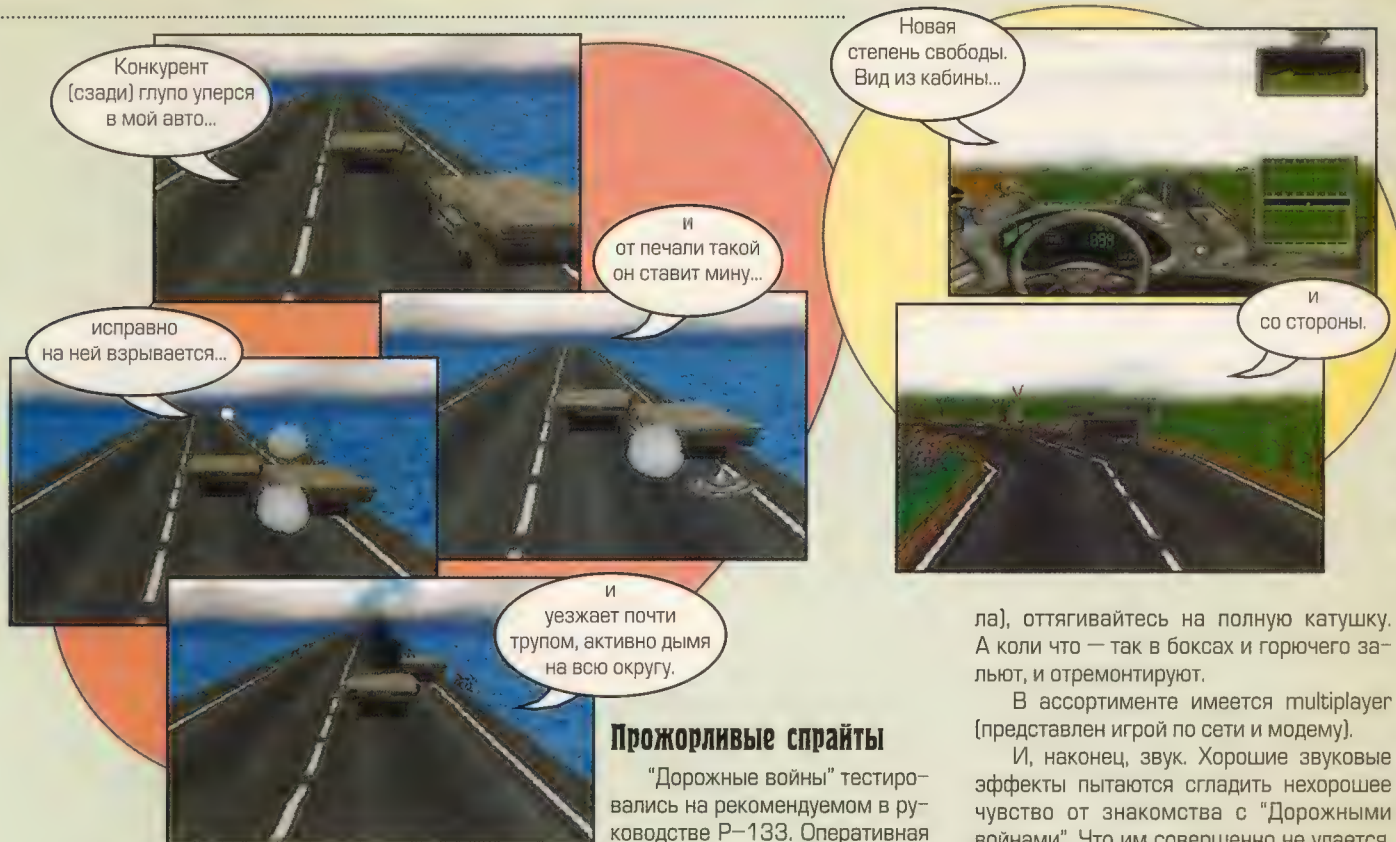
Из средств передвижения вашему вниманию предлагается: Вектор — специальный гоночный автомобиль, Мираж (переделанная Ferrari 512), Бер (в детстве — армейский джип). Далее следуют: Вспышка (экс-Nascar) и Охранник (полицейский броневичок). Арсенал вооружения не велик, но и не скуден. Помимо стандартных пулеметов, мин и ракет, в местном магазине можно отыскать лазерную и гауссову пушки (разработаны специально для Дорожных войн, понимаешь ли!). Наличивается также устройство для постановки дымовых завес. Предусмотрены и методы защиты: силовой и энергетический щиты, антирадар и броня. Все это откровенно и с минимальными нововведениями заимствовано из Death Track.

Мир «Дорожных войн» обжит страусами. Их трудно не увидеть. То они вяло бредут где-то вдали от обочины, изумляя мир своими спрайтовыми боками. А подчас они выходят на дороги, и тогда появляется возможность устроить на них небольшое сафари. Страусиный кармагеддон? Что ж, во всяком случае, это разнообразит игру и это необычно...

Соперник сбился с пути и...

с горя поехал кататься в леса!





Полет в горы

Оружие стандартно — но есть и оригинальные, необычные и подчас экстравагантные находки. Начать с того, что такого извращенного толкования физических законов нам не встречалось еще ни в одном приличном симуляторе.

Представьте себе следующую картину. Мимо вас на скорости 200 км/ч проносится здоровенный броневик. Вы знаете, что через 50 метров будет резкий поворот, и предвкушаете красочное его крушение... Так знайте, в Дорожных войнах никакой катастрофы не произойдет. Броневик, лихо завернув, исчезнет за виражем.

Далее. Если вы воспользовались ракетным ускорением (клавиша Tab) и на десятую долю секунды эту клавишу придержали, то знайте — ситуация уже не под вашим контролем. Тяжелая стальная машина легко вспарит в воздух и, пролетев добрую сотню метров, стремительным домкратом обрушится на придорожные декорации. Только весело напрыгавшись и накувыркавшись там, она вернет вам управление. Задев (или зацепив, коснувшись, — но не столкнувшись) любой объект на трассе, будь то столб, свод тоннеля или кустик, вы непременно остановитесь. Затем придется вырывать и заново разгоняться.

Конкуренты чрезвычайно увлечены собой и своими делами, и персона играющего их почти не интересует. Конечно, если он не проявляет назойливости. Однако не поймите нас превратно, это не хвала местному AI. Напротив, интеллект ваших соперников крайне слаб. Например, сбившийся с верной траектории соперник может долго тыкаться в преграду, не понимая, в чем же, собственно, дело.

Прожорливые спрайты

"Дорожные войны" тестировались на рекомендуемом в руководстве P-133. Оперативная память — 32 Mb. И вот итог: вышеперечисленного "железа" с трудом хватило на VGA. Да и то, при приближении соперников игра начинала очень даже ощутимо тормозить.

Указанный факт интересен еще и потому, что графика у "Дорожных войн" совершенно посредственная. Часть объектов — автомобили и постройки — трехмерные. По числу полигонов их можно сравнить с двухлетней давности Hi-Octane. Но большую половину игровых объектов составляют плоские спрайты, без малейшего намека на z-буфер. Прибавьте к этому указанный рабочий режим 320x200, и получите полное представление о графике "Дорожных войн". Стоит заметить, что в разрешении 640x480 игра выглядит относительно достойно. Но режим этот доступен лишь избранным (нужен Pentium 166 как минимум).

Поле. Русское поле

Русская народная мудрость гласит: хорошего помаленьку. Люди, работавшие над игрой, знакомы с народными мудростями. В "Дорожных войнах" есть хорошее. Редактор трасс, к примеру.

Трассы создаются на основе четырех миров, которые представлены в игре. Создание нового трека не займет у вас много времени. Редактор интуитивно понятен, вы легко разберетесь, что к чему.

Еще один несомненный плюс — полная свобода перемещений. Уезжайте в поле и катайтесь там, переключая камеры обзора (их целых пять). Ломайте деревья и придорожные столбы, крушите ракетами дома и давите колесами глупых страусов. Короче, активно отдыхайте от мозговой деятельности (если таковая бы-

ла), оттягивайтесь на полную катушку. А коли что — так в боксах и горючего залиют, и отремонтируют.

В ассортименте имеется multiplayer (представлен игрой по сети и модему).

И, наконец, звук. Хорошие звуковые эффекты пытаются сгладить нехорошее чувство от знакомства с "Дорожными войнами". Что им совершенно не удается, так как музыкальное сопровождение может быть охарактеризовано исключительно как "наигрыши начинающего музыканта, дубль первый и последний".

Езда — дело для настоящих Мужчин

...Я еду по трассе, обжитой диковинными страусами, и лихорадочно пытаюсь сформулировать заключительную идею. Но мельтешащие перед глазами спрайты мешают сосредоточиться и действуют на нервы. Идею не придумал. Дальнейший заезд продолжать невозможно, жму Escape. "Что, силенок не хватило?" — ехидно спрашивает меня игра. "Да-с, не хватило!" — выцеливаю я и подтверждаю свое мнение клавишей Y.

P.S. Все скриншоты сняты нами в разрешении 320x200. "Дорожные войны" подерживают 640x480, но, во-первых, для этого нужна весьма мощная машина, во-вторых, данный режим часто глючит и попросту не работает. Как следствие, из двух данных мы в данном случае выбрали именно то разрешение, которое является игровым в действительности.

Леонтий Тютелев

Игровой интерес	■■■■■■■■■■
Графика	■■■■■■■■■■
Звук и музыка	■■■■■■■■■■
Ценность для жанра	■■■■■■■■■■
Мнение автора	■■■■■■■■■■
Общий рейтинг	4.2
Время освоения:	от 0.5 до 0.5 часа

WAR, Inc.

В одну телегу впрячь не можно
Коня и трепетную лань
А.Пушкин "Полтава"

Жанр:.....Real-time стратегия
Издатель:.....Interactive Magic
Разработчик:.....Optik
Системные требования:.....486 DX2-66, 16 Mb RAM
ОС:.....DOS / Windows 95

Около года назад нам пообещали замечательную игру "наподобие Command & Conquer и Master of Orion", с захватывающим сюжетом, тьмой каких-то особо интеллектуальных и конструируемых юнитов, нестандартными технологическими решениями и управлением финансами.

Неужели это все было про WAR, Inc.?

Гранитная история с трещиной

В начале 21 века частные службы безопасности превратились в мощные наемные армии. Руководители этих военных корпораций теперь не только командовали ходом боевых действий, но и контролировали производство военной техники, попутно пробавляясь научными исследованиями — разумеется, в области технологий войны.

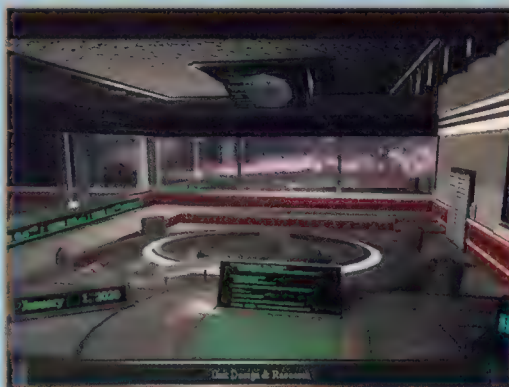
1 января 2020 года. Вы вступаете в должность управляющего отделением малозаметной фирмы со скромным названием Granite, Inc. На самом же деле под ее фасадом скрывается мощнейшая организация ITRC (International Tactical Reaction Corporation), что можно перевести как "Международный Корпус Быстрого Реагирования". Таким образом, на вас валится командование одной из "частных армий", специализирующихся на военном урегулировании разного рода конфликтов и недоразумений. Добьетесь успеха,

и вас повысят. Нет — ошибок здесь не прощают.

Вот, собственно, и весь "захватывающий" сюжет. Под этим соусом нам подано двадцать с лишним не связанных между собой миссий (по три боевых задачи в каждой), которые разработчики гордо именуют "кампанией" (наверное, чтобы как-то отличать от имеющихся в игре режимов "свободного сражения" и мультиплеера на шесть персон).

Офис — вид от первого лица

Ваш офис сильно смахивает на тот, что мы видели в Syndicate Wars — серо-серо-зеленая контора с малахитово мерцающими экранами. Один из них, который с бегущей строкой, дает доступ к меню финансовых махинаций. Поднимающаяся из рабочего стола панель —



■ Ваш офис — это прежде всего оригинально оформленное главное меню



■ Все ушли на фронт. За работу базы отвечают инженеры — по одному на каждое строение

к меню развития технологий и конструирования юнитов. А с потолка смотрит дисплей информационной службы, через которую вы получаете контракты. Что за контракты? Например, на усмирение взбунтовавшихся рабочих, выставление за пределы страны банды террористов или на что-либо еще, требующее немедленного и серьезного разговора на языке взрывов и выстрелов.

Может сложиться

впечатление, что хвататься за первое попавшееся задание не обязательно, а лучше пару раз нажать кнопку Advance Time и спокойно подождать следующего. Как бы не так! — пропустив пару предложений, вы просто-напросто вылетите из игры.

С другой стороны, сразу не взятый заказ некоторое время остается в силе, и этим можно воспользоваться: в последний день согласившись на выполнение задания, вы можете рассчитывать на более весомый гонорар. Но и слишком затягивать не стоит: миссия, не завершенная до окончания установленного срока, считается проваленной.

Откуда что берется?

Каждая миссия начинается с того, что вас (с несколькими солдатами и — очень редко — с минимумом вооружений) забрасывают в район боевых действий, дабы вы основали и отстроили там базу, наклепали на ней людей и технику и отправились на выполнение задания, состоящего из трех частей.

Каковы источники появления посреди чистого поля солдат, построек и техники? Да все чудеса технологии, как обычно. Как и следовало ожидать после различных представителей направления Clone&Conquer, в 21-м веке людей можно будет выращивать на специальных фабриках, также как и танки с бронетранспортерами. А все сооружения, от завода по производству живой силы до командного пункта, проще всего сбрасывать с самолета в упакованном виде (между прочим, аналогичная система применена в Dark Colony). Сборка такого строительного комплекта занимает всего-то несколько минут.

Природный ресурс — один-единственный. Руда. Требуется исключительно для производства техники. Добывается в шахтах. Месторождения отыскиваются с помощью машин-разведчиков, оставляющих за собой флажки маячков (нечто подобное было в M.A.X.). Руду следует экономить и превращать в технику только по мере необходимости, потому как оказавшиеся лишними танки перенести в следующие миссии не удастся, а вот руду — можно.

Все постройки вы просто-напросто покупаете — и затем ждете, пока в указанное вами место свалится комплект для сборки медицинского центра или вертолетной площадки. Для функционирования сооружений необходимо электричество (с этой проблемой легко справиться, построив пару-другую солнечных батарей) и кадры — по одному инженеру на каждое здание.

Произвести самих инженеров (как

и любая другая живая сила, они клонируются в особом здании) опять же элементарно — были бы деньги. В принципе, новорожденных воинов можно отправлять на тренировочный пункт, где их под гипнозом быстренько обучат на подrywника или шпиона. Но имейте в виду, что гипнотренинг потребует дополнительных финансовых затрат.

В целом, WAR, Inc. декларирует отказ от навороченных технологических последовательностей, скатываясь до спартанской простоты. Хозяйственная структура подверглась упрощению — но оригинальности игре это не прибавило ни на грамм. Все это в достаточной мере шаблонно и уже видно нами в различных real-time. Скучно, господа, скучно!..

Отстроив основную базу, накопив руды и наштамповав юнитов, вы должны сформировать от одной до четырех ударных групп. Они-то и будут атаковать лагерь противника. В любой миссии их (лагерей) присутствует три штуки, и в каждом вам придется либо перестрелять все подразделения неприятеля, либо уничтожить определенное сооружение. Причем поначалу вам не атакуют. Ждут, пока вы соберетесь с силами, чтобы совершить "нежданное и ошеломляющее нападение". Впрочем, если вы упорно не желаете переходить в атаку и прочно окопались в обороне, то терпение компьютера иссякнет и он соизволит-таки обрушиться на вашу базу. В общем, каждая следующая миссия столь же непредсказуема, как и предыдущая....

Миллион близнецов и уродцев

Вот и еще одна несбывшаяся надежда. Interactive Magic обещала, что в WAR, Inc. вариаций боевой техники будет больше, чем в C&C. Обещался почти миллион комбинаций различных двигателей, брони, оружия и защитных средств...

Формально это действительно так. Но вся беда в том, что основных типов механических юнитов всего двадцать, а "величайшее разнообразие" достигается за счет десяти шагов увеличения мощности двигателя, десяти шагов наращивания толщины брони, а также возможности тупо комбинировать "всяко со всяким". Подобным образом обещанный миллион набрать, конечно, можно... Но, увы, значительная часть подобных комбинаций (например, танк с пулеметом или бронемашинка с толстой броней и дистрофическим двигателем) заведомо обречена на провал, хоть принципиально и возможна (проще говоря — см. эпиграф).

Безусловно, есть и очень интересные подразделения, способные, например, устанавливать минные заграждения, или "катюши" с ракетами типа "зем-

ля-воздух". Но их не особо-то много...

Нам говорили, что одним из преимуществ WAR, Inc. станет возможность "подгонять" юниты под особенности излюбленной вами тактики. И это действительно могло бы оказаться реальным, если бы разработчики позволили модифицировать технику не только в офисе (в промежутках между заданиями), но и во время боя или хотя бы на основной полевой базе. А так, для оперативной настройки военных сил вам потребуется либо дар предвидения, либо — save, записанный непосредственно перед началом очередной миссии. Это, значит, отыграли миссию до середины, тактику избрали, перезагрузились, на моделировали технику и отправились по второму заходу крушить подразделения и укрепления противника...

Научные циферки

Система научных изысканий упрощена до безобразия: нанимаете как можно больше ученых, распределяете их по семи направлениям, перематываете время на указанный срок — и вот оно, новое техническое диво, титановая



■ Паутина графиков падения и взлета курса акций. Сложно только на первый взгляд. Все изменения происходят случайным образом, и ведение дел на бирже напоминает игру в кости

броня или дизельный мотор! Наибольшая часть подобных изобретений вам так никогда и не понадобится, служит она лишь промежуточной ступенькой на пути к действительно крутой технике вроде боевых роботов или лучевого оружия. Ну а поскольку семь возможных направлений развития технологии между собой никак не связаны, вся наука сводится к трате денег и ожиданию.



■ Дизайн юнитов: простое комбинирование всего со всем по принципу "чем больше, тем лучше"

Враги под копирку

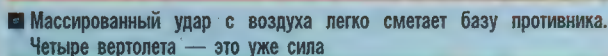
Пожалуй, самое унылое в WAR, Inc. — это враги. Все они на одно лицо, которое, кстати, подозрительно смахивает на ваше собственное (в смысле — на ваших юнитов). Видимо, Interactive Magic не сумела вынести никаких уроков из своего пошагового Fallen Haven, где юниты враждующих сторон были практически идентичны...

Противники отличаются лишь цветом, да и то — если вглядываться. А если враждующих сторон оказывается больше двух, то уже ни за что не поймешь, где чей юнит. Приходится тыкать подозрительную фигурку мышкой или смотреть на экран радара. Тут уж не ошибешься: свои — зеленые, чужаки — красные.

Кстати, о "чужаках". Обнаружив миссию, в которой требовалось разобраться с инопланетянами, я было надеялся, что встречу настоящих иномирцев с их летающими тарелками (обещали-то новый Master of Orion!). Увы, обнаруженные мной пришельцы ничем не отличались от обычных земных врагов. Должно быть, анимация дополнительной порции инопланетных юнитов оказалась разработчикам не по карману.



■ Ваша ударная группа (зеленый треугольник) приближается к лагерю противника. А вражеские войска (красный треугольник) — к вашей базе. Очень интересно?..



№7, ОКТЯБРЬ 1997 - НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА



△ DOKA

Europress

103482, Москва, Зеленоград, корп. 360,
 тел. (095) 536-4020, (095) 536-4652, Факс: (095) 536-5887
 E-mail: doka@doka.ru
 HTTP://WWW.DOKA.RU



EXCALIBUR

2555 A.D.

Жанр:3D adventure + action
Издатели:Sir-Tech Software и Telstar Electronic Studios
Системные требования:Pentium 120, 16 Mb RAM
Рекомендуется:Pentium 166, 3Dfx
ОС:Windows 95

Sir-Tech Software и Telstar Electronic преподносили Excalibur 2555 A.D. как 3D квест, способный стать "вторым Tomb Raider". Приводимые в пользу этого доводы сводились к тому, что события развернутся в похожей среде, и игроку предстоит воплотиться в героиню, по прорисовке прелестей не уступающую прелестнице всех времен и народов номер один.

Excalibur претерпел свой финальный релиз. Мы воплотились. Ну и..?

О неправильности теории времени

Действие игры разворачивается в 2555 году. Легко догадаться, что

"яйцеголовые" ученые уже изобрели машину времени. А тогдашним властям полностью искоренить преступность не удалось. И вот вам следствие: некие злоумышленники используют чудо-машину для проникновения в прошлое и кражи исторических реликвий. На этот раз они зачем-то слямзили из глубокого средневековья меч самого короля Артура — легендарный Excalibur. Видимо, в те дни все "настоящие герои" ушли в Крестовый Поход, так как на поиски меча в будущее отправляется девица. Бет — так зовут нашу героиню — предстоит вернуть реликвию и объяснить кому следует, что заниматься кражами — плохо.

Жертва прерванной беременности

Во вступительных менюшках к игре обнаруживается несколько опций, посвященных графике. Вам на выбор даются три графических режима. Первый — разрешение 640x480 и 256 цветов. Далее — палитра Hi-Color с эмулирующей функцией Direct3D. И, наконец, поддержка 3D акселератора. Предупреждаем сразу: второй пункт лучше не выбирать вообще. При наличии акселератора логично выбрать третий пункт, а без него нормально можно играть, только представив первый.

Очутившись в игровом мире и заинтересованно осмотревшись по сторонам (а трехмерная среда осматриваться позволяет), вы с горечью обнаруживаете, что вас обманули. Никакой это не Tomb Raider — даже и не близко. Вместо изящной фигурки Лары на экране маячит силуэт шпалокладчицы или, как это называют корректнее, "де-

"Ты запомни, о юноша: женщины Красотою цветам подобятся, На груди у них по две выпуклости, Ты по ним узнаешь их, юноша." из буддийских сказаний

вушки с веслом". Угловатые формы и неправильные пропорции придают ей особое очарование баобаба. В общем, работящая попалась девица, с нелегкой судьбой и трудным детством. По замыслу разработчиков, вооружена наша горемыка "острым и сияющим" мечом. Предмет, который можно приметить в руках валькирии, более смахивает на нож для разделки даров моря: его длина почти равна ширине.

Наблюдать за происходящими действиями вы можете либо с классической подвижной точки обзора — сзади (как в Tomb Raider), либо с противоположной стороны, то есть спереди. Игровое окружение — комнаты и залы некоего гигантского сооружения. Ходит героиня довольно медленно и вразвалочку. А если удерживать Shift, Бет переходит на легкую трусцу. Двери при ее приближении открываются сами собой — поэтому вам не придется отгадывать головоломки рычагов и искать ключи. А за дверями этими — чернота. И не потому, что в помещениях нет электрического или иного освещения. Все проще: в игре отсутствуют целостные уровни, свойственные Tomb Raider. Соседняя комната заранее не видна, ее интерьер загружается только при проходе через дверной проем.

Да поразит вас разряд Рихтера!

В ходе своих приключений Бет чаще приходится работать языком, чем своим разделочным ножом. Стало быть, Excalibur 2555 в большей степени квест, нежели 3D action. Персонажи, которых вы встречаете, терпеливо ждут вашего желания с ними побеседовать. Разговор начинается только тогда, когда вы привлечете внимание персонажа и "активируете" его, нажав Spacebar. Причем после того, как персонаж пустился в болтовню (все диалоги в игре озвучены голосом), вы можете спокойно продолжать обследовать комнату. Собеседник ваш будет откровенничать, совершенно не заботясь о том, слушает ли его кто или нет. А когда дело дойдет до драки, вам предстоит открыть неудобство в управлении: необходимо сначала перейти в режим поединка (клавиша Ctrl), а затем курсорными клавишами указывать направление ударов: сверху, слева



■ Главная героиня явно не дотягивает по изяществу до Л.Крофт



■ Факелы — единственный светлый момент в игре



или справа. При каждом взмахе мечом из него вырывается снап искр, а при попадании в противника меч светится каким-то светом, напоминающим электрический разряд Рихтера.

Вестник технического регресса

Теоретически, 3D ускорители были призваны улучшать и ускорять обработку графики в уже хороших играх. Ситуация с Excalibur 2555 обстоит несколько иным образом. Наличие 3Dfx или PowerVr его не улучшает — оно его в корне преобразовывает. Крайне увечная по графике

игра начинает сколько-нибудь сносно выглядеть только при наличии 3D ускорителя. Причина проста: программирование для акселератора намного проще, и скорость игры, естественно, выше. Но даже и при этом Excalibur умудряется — слуханное ли дело! — притормаживать на Pentium 166 с чипом Voodoo Graphics...

Мораль проста: игрокам, которым пришелся по душе Tomb Raider, следует ждать второй его серии. Или попробовать другие аналогичные про-

екты. А про Excalibur 2555 A.D. забыть и не вспоминать во веки вечные.

SLY

Игровой интерес

Графика

Звук и музыка

Ценность для жанра

Мнение автора

Общий рейтинг

4.0

Время освоения: от 0 до 0,3 часа

Знание английского: не требуется

Flame Dancers: Genesis

Поклонникам Command & Conquer, вероятно, известно имя Andrew Griffin. В течении почти двух лет этот человек является лидером в производстве редакторов, утилит и дополнительных уровней для игр серии C&C. Flame Dancers: Genesis — последний и самый крупный проект Andrew, представляющий собой набор миссий для C&C: Red Alert. Как и ранее, производство add-on обошлось без участия Westwood Studios.

Flame Dancers содержит 35 новых миссий, объединенных в две кампании (фактически, это — mission pack). Кампания развивается сюжетно, задания логически связаны между собой и выстроены в строгой очередности. События кампаний охватывают временной период с момента окончания войны с Советами и вплоть до года выпадения на Землю тибериумного метеоритного дождя. Вы играете за третью сторону — таинственную организацию, поставившую себе целью искоренение человечества (то бишь — всем неудовлетворенным мизантропом рекомендуется). В качестве оппонентов вам

противостоят сначала силы Союзников, а затем — объединенные войска GDI. Кроме этого, вы будете свидетелем первых открытых сражений между GDI и Brotherhood of NOD.

Новизна официальных mission disk (Counterstrike и Aftermath) сводится к элементарному манипулированию .ini файлами. На их фоне Flame Dancers выгодно выделяется новыми юнитами, постройками и графикой. Более того, вы встретите Stealth Tank, SSM Launcher и другие, хорошо известные юниты из Tiberium Dawn. Карты уровней созданы на редкость добротно. Противник наносит удары составными отрядами и на нескольких направлениях сразу, что придает Red Alert динамику KKnD.

К недостаткам можно отнести излишнюю переусложненность миссий. Большинство заданий требуется выполнить ограниченными силами или при нехватке ресурсов. Довольно неинтересно играть на начальных уровнях развития (миссии 1–7,8), кампании сильно затянуты. В целом, Flame Dancers — реальная и более чем весо-

мая альтернатива "родным" add-on, ориентированная на любителей Red Alert.

В настоящее время Flame Dancers распространяется через Internet бесплатно. Скачать Flame Dancers: Genesis вы можете на сайте <http://www.geocities.com/TimesSquare/5458>.

Александр Ланда



IMPERIALISM

Жанр: Стратегия
Издатель: SSI
Разработчик: Frog City
Системные требования: Pentium 90, 16 Mb RAM
ОС: Windows 95

Начиная говорить об Imperialism, трудно выбрать, с чего же именно начать. Игровых планов столь много, что играющий (равно как и автор этого материала) поневоле теряется в широких возможностях государственного управления. Так что начнем с банального. Imperialism представляет собой себя стратегическую игру, задачей которой является управление целым государством в целях достижения мирового господства. Или, по крайней мере, признание вашей страны самой могущественной державой мира. Что ж, планы наполеоновские. Но соль игры не в этом. В Imperialism как нигде ощущается реальная сбалансированность всех игровых элементов. Все занимает в нем свои места и выглядит крайне естественно.

Империализм у истоков Цивилизации

До последнего момента лучшей и самой глобальной стратегией на тему государственного управления была незабвенная Civilization. Рискнем предположить, что и Imperialism можно смело поставить в один с ней ряд. Прежде всего потому, что многие моменты в нем продуманы и выполнены значительно точнее и логичнее.



■ На данном экране задаются все стартовые условия. Во-первых, вы выбираете расположение вашей страны в мире, а также уровень сложности. А во-вторых, что менее существенно, имя родной державы и названия городов

Например, границы. Одним из основных недостатков Civilization было именно то, что границ между государствами фактически не было. Это не вполне логично даже для начала игры (а действие начинается разворачиваться далеко не в первобытнообщинном строе), не говоря уж про более поздние исторические эпохи. Принципиален ли этот момент? На наш взгляд — весьма. Прежде всего потому, что именно границы дают возможность почувствовать реальную площадь собственных владений и в огромной степени увеличивают логичность игры.

Не менее важна и дипломатия. Как в Civilization, так и во многих других играх она носила поверхностный характер. В конечном счете все вопросы решались с помощью грубой силы.

Иначе в Imperialism. Впервые мы имеем дело с игрой, где дипломатии, как таковой, уделено, пожалуй, даже большее значение, чем боевым действиям. Сама же она практически безукоризненна.

Что же касается ресурсов, то здесь Imperialism и вовсе значительно превосходит Civilization. Как вы помните, полезных ископаемых, как таковых, в ней не было, зато в Imperialism присутствуют сразу несколько основных ресурсов, идущих на производство разнообразной продукции и техники.

Конечно, у Imperialism есть свои недостатки. Но попробуйте вспомнить хоть одну игру, где их не было!..

Везде в биосфере, особенно в мире животных, мы видим гигантские "пирамиды", на вершине которых господствуют громадные хищники, пожирающие меньших животных, которые в свою очередь жрут тех, кто меньше, чем они.

Станислав Лем "Сумма технологий"

Битва гигантов

Начало девятнадцатого века — период наиболее глобального в истории человечества передела власти и сфер влияния. Мир условно представлен несколькими великими державами, а также набором всех прочих второстепенных наций. Каждая из стран (как великих, так и малых) имеет деление на провинции.

Вы — правитель одной из великих держав мира, и задача ваша, как императора, сводится прежде всего к развитию экономики собственной страны. Наряду с этим необходимо заполучить как мож-



■ Непосредственно карта местности. Обратите внимание на расположение депо, которые охватывают максимальное количество ресурсов. Кстати, зеленая стрелка в нижней части экрана означает, что на следующий ход в эту провинцию придут ваши войска

но больше колоний, и уж потом переходить к военным действиям, завоевывая всех тех, кто оказывается на вашем пути к всемирному господству.

Строить города в Imperialism нельзя. И это не так нелогично, как может показаться на первый взгляд. Специфика самой игры не подразумевает подобной возможности: ведь к 19-му веку все основные города уже были построены, и вряд ли можно привести примеры хоть сколько-нибудь значимых городов, основанных позже.

И — что ж, об игре в целом сказано уже предостаточно. Пора взглянуть на нее более детализировано.

Природные ресурсы и их добыча

Природные ресурсы играют в Imperialism одну из наиболее значимых ролей. Именно их добыча является залогом экономического благополучия страны, ибо доходная часть бюджета пополняется главным образом за счет прода-

жи готовых товаров. А производятся они из этих самых, добытых тяжелым трудом природных ресурсов. Всего их двенадцать. Подразделяются на промышленные и продовольственные.

Начнем с промышленных. Их ровно восемь. Дровесина, хлопок, шерсть, уголь, железо, нефть, золото и алмазы. Каждый имеет свое месторождение. Очевидно, что дровесину рубят в лесу, шерсть состригают с овец, а хлопок собирают на хлопковых плантациях. Расположение лесов, плантаций и полей для выгула овец задается перед началом игры, и остается только надеяться, что на территории вашей страны их окажется достаточно. Несколько иначе обстоит дело с природными ископаемыми. Они добываются в горах, а горы уж точно есть на территории любого государства. Но месторождения их еще предстоит определить. Для этого существуют геологи, которые проверяют доступные участки гор и в случае успеха сообщают об этом.

Не менее важны и продовольственные товары. Без них работа заводов и фабрик просто немыслима! Всем вашим рабочим необходимо достаточное количество еды, причем рацион непременно должен состоять из всех продуктов сразу. Несоблюдение этого простого правила может повлечь за собой целый ряд болезней, так что пренебрегать правильным питанием все же не стоит. Итак, в данном случае вам понадобятся зерновые, фрукты, мясо, а также рыба. За исключением рыбы, вылавливаемой в любом из морей, все остальное продовольствие, также как и промышленные ресурсы, имеет свое расположение. Пшеничные поля, фруктовые плантации, животноводческие фермы — все они разбросаны по разным провинциям вашего государства.

Вкратце разобравшись с типами ресурсов, отметим, что их обнаружение — только самое начало. После этого необходимо начать разработку. Возьмем, в качестве примера, полезные ископаемые. Для организации их добычи необходимо заложить шахту — для этого требуются шахтеры. По аналогии с этим, лесоповалы строят лесничие, фермами занимаются фермеры, а нефть бурят нефтяники. Как говорится, пироги должен печь пирожник, а сапоги починять сапожник. Этот принцип безукоризненно соблюдается в Imperialism.

Транспортная сеть

После строительства фермы или шахты начинается добыча ресурсов. Но это ничего не даст, если месторождение не соединено с вашими городами железнодорожными путями. Для их строительства потребуются инженеры, которые по вашему указанию могут проложить линии железных дорог в любое место страны. Разве что не по горам... Проведя железную дорогу в требуемый район, они должны также построить депо, которое и свяжет месторождение

с городом. С этого момента ценные природные ресурсы начинают поступать в столицу и могут быть использованы для производства всевозможных товаров.

Возвращаясь к инженерам, хочется сказать, что строительство железных дорог — далеко не единственная их возможность. Помимо этого, они могут двигать форты и строить порты. Форты могут быть созданы в городах (и тогда последние становятся настоящими крепостями) либо же в любом другом месте. В таком случае форт станет служить независимым военным объектом, который серьезно поможет вам во время войны. Что же касается портов, то у них есть два предназначения. Во-первых, с их помощью перевозятся все основные товары. То есть достаточно провести железную дорогу до ближайшего порта, а уж дальше все пойдет по морю. Помимо же этого, в портах работают незримые рыболовецкие шхуны, бесперебойно снабжающие вас рыбой.

Но вернемся к железным дорогам. Строительство путей еще не означает того, что все ресурсы смогут транспортироваться в города. Если их добывается больше, чем общая товарместимость имеющихся составов, то чего-то обязательно не поместится. Причем — по вашему выбору. Решение же у этой проблемы одно. Строительство дополнительных вагонов. Только это позволит полностью транспортировать все добываемые ресурсы, без чего поднять экономику на должный уровень не удастся.

Деньги — Товар — Деньги

Добытые ресурсы переправляются в столицу, где собрана вся индустриальная мощь вашего государства. Именно там дары природы перерабатываются в начальное сырье, из которого уже потом производятся всевозможные товары. Таких линий производства в Imperialism пять. Из шерсти или хлопка создаются ткани, которые уже на другой фабрике используются для пошива одежды. Лес идет на бумагу или доски, доски на мебель. Из угля и руды получается сталь, необходимая для производства пушек или инструментов. Нефть перерабатывается в топливо. Из про-

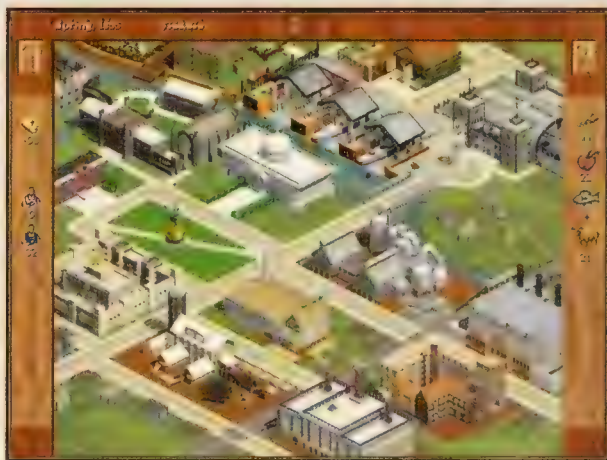
довольственных товаров делаются консервы. Словом, все подлежит переработке.

Разумеется, любой произведенный товар можно продать, и об этом мы еще поговорим. Но продажа — далеко не единственная цель их создания. Во-первых, каждый из ваших заводов можно развивать, увеличивая его мощности. Модернизация завода дает возможность перерабатывать за ход гораздо большее количество ресурсов и сырья. Нетрудно догадаться, что на перест-



■ Вербовка солдат. Обратите внимание на необходимые для этого принадлежности... Кстати, по каждому роду войск приводится небольшая справка, которую вы также можете видеть на картинке

ройку заводов идет вовсе не воздух, для этого потребны доски и сталь. Причем от раза к разу во все больших количествах. Не меньше ресурсов сжигает и строительство новых железнодорожных составов, без которых, как вы помните, сырье не может быть перевезено в города. При строительстве кораблей паруса изготавливаются из ткани (парусины), а корпус из дерева. Разумеется, эра деревянных флотов рано или поздно закончится, а на железные дредноуты, конечно же, потребуется еще и сталь. Так что на всякое строительство требуется сырье и готовая продукция, причем в немалых количествах.



■ Так выглядит ваша столица... Перерабатывающие заводы, университет и рабочая школа. Если приглядеться внимательно, то можно заметить и корабельную мастерскую с военным гарнизоном

Образование для пролетариата

Ничуть не менее важна на производстве и рабочая сила. Как вы понимаете, фабрики сами по себе не работают, на них люди трудятся. В случае необходимости из народа всегда можно призвать нужное количество рабочих. Правда, 8 человек за ход как максимум. Нового рабочего непременно нужно снабдить одеждой, мебелью и продовольствием, без чего взять его на работу невозможно.

Изначально рабочий "зелен", и его полезная сила невелика. Однако существуют школы, где их можно обучать мастерству. Всего в Imperialism предусмотрено три уровня подготовки. Для обучения потребуется бумага, а также грамотные учителя, берущиеся среди талантливых представителей пролетариата.

Кстати, что касается шахтеров, фермеров, лесников и прочих специалистов, то их придется готовить куда более основательно. Выбрав наиболее способного рабочего, вы направляете его в университет, где он постигает секреты знаний, становясь специалистом в выбранной вами области. При этом ему также совершенно необходимо будет испить кипы бумаг, которая, как известно, берется далеко не из воздуха.

Хочешь получить целое — пожертвуй часть

Торговля служит отнюдь не только для покупки и продажи товаров. Прежде всего, вам необходимо выбрать те страны, с которыми будут заключены торговые соглашения. Долговременное партнерство со временем в корне меняет отношение к вам других стран, что очень важно, если вы хотите заиметь колонии.

Остановимся подробнее на торговой

системе.

Взглянув на карту, вы можете видеть перечень ресурсов и товаров, которые экспортирует каждая из стран. Разумеется, особенно вас должны интересовать ресурсы. С самого начала их никогда не бывает достаточно, так что закупка сырья в других странах очень поможет на раннем этапе становления экономики. Скупая сырье по дешевке, вы получаете возможность переработать его, после продавая уже готовые товары по вполне приличным ценам.

Особую роль играет субсидирование второстепенных держав (другими словами — безвозмездная им помощь). Как вы догадываетесь, ваша держава может оказаться далеко не единственной, име-

Собственно же сама торговля происходит по вполне элементарной схеме. Перед каждым ходом вы выбираете список тех товаров, которые хотите купить, и тех, которые наметились продать. Относительно последних нужно указать, в каком количестве вы собираетесь сбывать их с рук. Если какая-либо страна выразит желание продать что-либо из указанного списка, вы сможете согласиться или, наоборот, отказаться. Купить же вашу продукцию сможет каждый желающий — если, конечно, таковые найдутся.

Переток капитала

В Imperialism есть крайне занятный способ подзаработать дополнительные средства. Если ваша индустриальная мощь достигла определенного уровня, благодарные жители страны поставляют вам "исследователя", который обладает возможностью покупать земли на территории других государств (по Марксу — типичный случай международного переливания капитала). Например, вы за просто можете купить участок, богатый углем, послать туда своих рабочих, построить шахту и каждый ход получать дополнительный доход от продажи накопленного там угля. К сожалению, провести к этим местам железнодорожную дорогу и транспортировать сами природные ресурсы вы не сможете. Но огорчаться не стоит — постоянный денежный источник, все ж таки...

Проколоннальная дипломатия

Система дипломатии в Imperialism продумана до мелочей. Начать с того, что каждая нация относится к вам определенным образом. Каким именно — только от вас и зависит. И, как уже отмечалось, отношение к вам других стран играет в Imperialism решающее значение.

Возьмем, к примеру, альянсы. Конечно, Imperialism — далеко не первый в ряду тех игр, где их можно было заключать. Но у него есть один неоспоримый плюс. Если вы долгие годы находились со своим партнером (другой великой державой) в добрососедских отношениях (поддерживали ее в тяжелых ситуациях, активно вели торговлю и прочее подобное), то дружба между вами станет воистину безграничной! На деле это выльется в то, что объявит войну хоть всему миру — ваш союзник сделает то же самое и реально будет помогать вам по ходу боевых действий. Пусть даже ценой колоссальных потерь. И, напротив, если отношения у вас были так себе, то в решающий момент компьютер может разорвать все договора, оставив вас один на один с превосходящими вражескими силами...

Но оставим на время великие государства и перейдем к малым странам. Именно к их переманиванию на свою сторону и сводится задача ваших дипломатов. Надобно установить с ними тор-



■ Строительство кораблей. Согласитесь — сильно напоминает набор в армию!..

ющей свои торговые интересы в той или иной стране. Установив субсидию большую, чем конкуренты, вы значительно увеличиваете свои шансы на то, что нужные товары продадут именно вам, а не кому-либо еще.

Как противоположность субсидированию, возможно объявление торговой блокады. В таком случае выбранная страна не сможет торговать с вами и, возможно, это подорвет ее экономику. Однако, на деле, какая-либо другая держава, как правило, портит все дело, споконно продолжая торговлю и совершен-

но наплевая на объявленную вами блокаду.

Большинство всех торговых операций проходят через море. Таким образом, для того, чтобы покупать или продавать за один ход достаточное количество сырья или ресурсов, вам необходимо обеспечить себя солидным флотом торговых кораблей. В противном случае вы попросту не сможете транспортировать товары, даже если какое-либо из государств согласится продать их вам по самым выгодным ценам!



■ Экран торговли. Перед каждым ходом у играющего имеется возможность задать перечень товаров, которые он хотел бы купить и продать

говые отношения, а в случае необходимости — внедрить некоторое субсидирование. И это — только самое начало. Для ведения переговоров предстоит построить на территории государства-партнера свое посольство. После этого можно начинать принимать дипломатические предложения и совершать разумные шаги. Например, регулярно отправлять какую-то сумму в качестве экономической помощи. Действует это фактически безотказно, хотя и не сразу. Несколько таких пожертвований, и вы сможете с удовлетворением наблюдать за тем, как ваши взаимоотношения переходят на новый качественный уровень. Безусловно, тут все зависит от «вложенной» суммы. Но и ни в коем случае не нужно думать, что это панацея от всех бед. Вовсе нет. Субсидии могут лишь улучшить и без того доброе к вам расположение страны, однако вряд ли деньги помогут в случае возникновения кровной вражды между вашими государствами. Даже крупная сумма может быть воспринята не иначе, как жалкая подачка и оскорбление!

С каждой из наций можно также заключить пакт о ненападении, который в немалой степени улучшает взаимоотношения между государствами. Но если вы затем в одностороннем порядке расторгните его, то многие страны попросту обратятся против вас, расценив подобный поступок как акт агрессии. Особенно если они находились в хороших отношениях со страной, которую внезапно атаковали.

Наконец, когда ваша дружба с какой-либо из наций достигнет своего апогея, вы сможете предложить ей присоединиться к вашей империи. Другими словами, стать колонией, хотя и с определенной долей самостоятельности. Такие соглашения имеют решающее значение! Каждые десять лет в мире проводятся выборы державы, которая вправе считаться самой могущественной в мире. Выборы проводятся голосованием губернаторов каждой из провинций, то есть число голосов каждой из стран зависит от количества ее регионов. Империя, набравшая более 2/3 голосов, объявляется победителем, на чем игра и заканчивается... Все ваши провинции, а также колонии будут голосовать за вас, принося дополнительные шансы на победу. Разумеется, для начала потребуются хотя бы войти в число двух претендентов. Выбираются они из числа наиболее сильных держав, причем как в военном, так и в экономическом плане.

Наука по Паркинсону

Как гласит второй закон Паркинсона, по-настоящему великие открытия никогда не совершаются по заказу, они всегда происходят спонтанно, под влиянием озарения... Примерно такая модель заложена в основу Imperialism. Выглядит она следующим образом. Время от времени разные ученые изобретают все-

возможные ценные приспособления и машины, схемы которых можно выкупить за весьма приличные деньги. Изобретений достаточно много, и каждое из них дает вам какие-либо особые выгоды. Например, нефтяники становятся доступными только после открытия способа бурения нефти. А изобретение железнодорожного моста позволяет строить железные дороги по заболоченным местностям. И так далее. Иными словами, с каждой новой технологией вы либо заполучаете новых специалистов/военных, либо улучшаете свое производство, либо совершенствуете собственные шахты/поля, дабы они производили больше ресурсов за ход.

Флот как орудие капитала

Все войска в Imperialism можно разделить на морские и сухопутные. Оба вида снабжены четкой специализацией.

Для охраны границ важен именно флот. У каждого из кораблей флотилии есть свои параметры, а именно firepower (огневая мощь), range (дальность), armor (броня), hull (прочность корпуса), speed in battle (скорость в бою) и speed (простая скорость корабля в плавании). На строительство фрегатов (а позднее и дредноутов) уходит немало ресурсов (дерево, сталь, парусина, пушки...). Но дело стоит свеч — флотилия мощных военных кораблей оказывается подчас гораздо важнее, чем деньги.

Кстати, охрана границ с моря — далеко не единственная задача флота. Нападение на государство, расположенное по другую сторону океана, также нереально без военно-морских сил. Только военные корабли могут переправить ваших солдат в район боевых действий. Для эффективного выполнения поставленной задачи можно выбирать степень осторожности капитанов. Всего степеней предусмотрено три, и если в первом случае корабли будут пытаться уйти при малейшем сомнении в победе, то в третьем будут биться до победного/летального



■ Экран дипломатии. Фиолетовым цветом отображаются ваши союзники, черным — враги

конца.

Помимо всех этих возможностей, у флота есть еще и возможность осаждать какой-либо порт, предотвращая поставку товаров в город. Разумеется, все захваченные ресурсы достаются победителю, то есть вам. И порой таким образом удается приватизировать весьма солидный кус чужого национального продукта.



■ Результат наземного сражения. Кстати, на этом же экране можно видеть и количество наград у каждого из ваших или вражеских батальонов



■ По каждому изобретению можно прочесть подробнейшую историческую справку, рассказывающую историю его возникновения, а заодно и объясняющую его фактическую пользу



■ Ваши армии готовы к нападению. На следующий ход предстоит битва

Какой солдат не мечтает стать генералом?

С сухопутными войсками дело обстоит гораздо сложнее. Всего их в игре ровно 10 родов. Это несколько видов пехоты, кавалерии, артиллерии, а также полковые инженеры и генералы. Всех их, кроме генералов, можно призвать на службу через военную академию в столице. Солдаты рекрутируются из числа рабочих, причем для некоторых войск требуется уже обученный народ. К слову, генералы тоже не берутся из ниоткуда. Это все те же солдаты, которые особенно хорошо зарекомендовали себя в бою. Конечно, выбиться в генералы дано далеко не всем, но ведь армия сплошь из одних генералов тоже никому не нужна.

Как и следовало ожидать, у солдат наличествуют "бойцовские" характеристики. Это *frp* (огневая мощь), *frn* (сила в ближнем бою), *rng* (дальность выстрела), *def* (защита), *mvr* (маневренность), а также такой параметр, как *arms*. В отношении него требуется особое пояснение.

Для транспортировки ваших армий через провинции используется железно-

дорожная сеть. Разумеется, от ее разветвленности и количества свободных составов зависит, насколько много дивизий вы сможете переправить за один ход. Так вот, этот последний параметр показывает, насколько легко транспортируется тот или иной вид войск. Понятно, что перевезти кавалерию тяжелее, чем пехоту, и так далее.

Вся игра условно поделена на три эпохи, так что по ходу развития событий у вас появится возможность модернизировать армию. Например, вооружить кавалерию ружьями вместо сабель, заменить артиллерийские орудия, реорганизовать пехоту... При этом параметры подразделений, конечно же, увеличиваются. И хотя стоять все это будет весьма недешево, победа может окупить все!



■ Посмотрите на отношение к Германии других стран в самом начале одного из сценариев

Со временем ваши армии набираются опыта. Подразделения, хорошо проявившие себя в бою, получают медали. К сожалению, больше четырех заслужить нельзя. Однако полки, получившие награды, становятся значительно сильнее, причем разница между ними и новобранцами вполне существенна.

левого инженера. Прорыв траншею к самой стене защитных сооружений, он сможет взорвать их часть, оставаясь при этом практически недосягаемым для вражеского огня.

Не менее важны на поле боя и генералы, про которых мы вскользь упомянули выше. Дело в том, что, помимо показателя здоровья, у солдат присутствует также и показатель морали. И если он будет низок, то они могут попросту впасть в панику и сдаться врагу, либо поспешно ретироваться с поля боя. Чтобы этого не произошло, генералам необходимо регулярно объезжать ряды бойцов, вселяя уверенность в их сердца.

В любой момент управление сражением можно передать в руки вашего военного министра. Но опыт показывает, что даже в простых сражениях он потеряет раза в два больше солдат, чем вы. Так что использовать его стоит крайне осмотрительно, желательно — лишь в тех случаях, когда выиграть сражение сможет и ребенок...

К сожалению, сказать что-либо хорошее про такую систему битв весьма сложно. Конечно, она лучше, чем *warlords*/подобный просчет бонусов, но все же хотелось бы чего-то более совершенного. По сути говоря, ничего действительно стратегического в подобной системе нет и в помине. Поле битвы столь мало, что для нормальных маневров для остается места! Не говоря уж про то, что враг намертво забивается в форт, и победить его реально только при огромном перевесе в силе. Ни о каком умении здесь речь даже и не идет...

Конечно, все это наводит на грустные размышления. А ведь, по сути, ничего не мешало сделать нормальную продуманную систему битв, которая действительно была бы интересным дополнением к игре, а не просто формальной до-веской.

Сценарии

Стартануть новую игру можно на случайной в случайном порядке карте, предварительно указав на ней расположение вашего государства, установив уровень сложности и определив массу других параметров. Однако гораздо интереснее пройти один из трех сценариев, созданных на основе реальных исторических событий и разворачивающихся на настоящей карте мира. Каждый из них обладает своей сложностью, протяженностью во времени, а также целями, которых требуется добиться для победы. Кстати, к каждому из таких сценариев прилагается подробная историческая справка, которая в значительной мере помогает прочувствовать атмосферу того времени.

Сила не в атаке, а в обороне

AI в Imperialism вызывает весьма противоречивые чувства. С одной стороны, компьютер ведет себя крайне после-



■ Покупаем хлопок. Разумеется, все торговые операции записываются в специальную книгу

Система сражений: из форта — ни ногой!

Сами сражения разворачиваются на некой местности и происходят в походном режиме. Начинается битва с того, что игроющему предлагается расставить свои войска. Затем требуется последовательно передвигать дивизии и атаковать неприятеля. Если враг обороняется внутри крепости, то у вас есть возможность послать вперед по-

довательно и логично. Хорошо развивает экономику собственных стран, прекрасно уживается с соседями, обзаводится колониями... С другой стороны, если во время войны оставить собственные города без защиты, вражеские армии вовсе не пытаются их атаковать, даже находясь в непосредственной от них близости. А ведь стоило им это сделать, и их победа была бы делом решенным!

Впрочем, агрессивность — чуть ли не единственная хромающая сторона AI. Во всем остальном, включая защиту собственных границ, он пребывает на высоте.

В одном шаге от гениальности

К сожалению, идеальной игры из Imperialism разработчикам сделать не удалось. Насколько интересным ни казался бы он поначалу, но, поиграв с неделку, начинаешь замечать массу всяких разных "неприятностей". А ведь не будь их, и интерес к игре был бы фактически бесконечным, оставляя Civilization в заоблачной дали... Увы, этого не произошло. И вот по каким причинам.

Перво-наперво, поражает, что, управляя целым государством, вы совершенно не видите в нем людей. Создается впечатление, что все население состоит сплошь из армий и рабочих. Но ведь это не так! И как тогда объяснить отсутствие даже такого понятия, как налоги?! Как следствие — невозможность волнений и революций. Нет и необходимости заботиться о том, чтобы страна была сыта. Думать нужно только о благополучии рабочих на фабриках. Как все это время живет народ, нас почему-то не волнует.

Кстати, если вы предположили, что снабжать нужно хотя бы кого-то, кроме рабочих, то вы глубоко заблуждаетесь. Все хозяйственные специалисты, а также огромные армии, спокойно обходятся без еды и питья. Можете себе такое представить?! Разнообразие самих войск на фоне этого уже как-то не особо беспокоит — ведь в каждой из эпох (как помните, всего их три) присутствует всего-то 10 родов войск! Причем различия между одними не существенны, в то время как другие резко вырываются вперед по своим характеристикам. Таким образом, реально играющим используются от силы 3–4 типа армий. Не больше.

Не менее парадоксальна и ситуация с природными ресурсами. Они не истощаются. Конечно, игра длится всего-то около 100 лет, но ведь и это вполне немалый срок, чтобы месторождение иссякло и возникла необходимость отыскивать новое.

Да и самих природных ресурсов не слишком много, если не сказать — откровенно мало. А уж средств для их переработки и подавно! Так что экономическое развитие страны сводится к весьма банальным действиям по закладке новых шахт и увеличению мощностей заводов. Собственно, на этом все и заканчивается.

Что же касается ситуации с шахтами, то она и вовсе невообразима. Все ресурсы добываются в них сами по себе, вам даже не нужно направлять туда людей. Точно по такому же принципу фермеру достаточно построить ферму, а уж все остальное не его дело.

Говоря о производстве, мы всегда подразумеваем загрязнение окружающей среды. Впрочем, отсутствие данного понятия буквально-таки тонет в море куда более важных вещей.

Основное разочарование кроется, как и следовало предположить, в науке. Фактически — ее нет. Игроющему достаточно время от времени платить деньги за готовые открытия. Никаких исследований. И все это при том, что и открытий-то в игре всего-навсего двадцать восемь.

О дипломатии. Безусловно, она может считаться самой сильной стороной игры. Но — напроць отсутствует возможность потребовать дань за ненападение.

А ведь возможность такая присутствует в каждой первой игре, с дипломатической системой в сотни раз менее продуманной, чем в Imperialism.

Как выглядят сухопутные битвы, мы уже сказали. Более чем простенько. Но вот морских баталий нет вовсе! Вернее, они есть, но именно в том самом warlords'подобном виде, который мы с вами успели осудить. Побеждает тот, у кого больше кораблей. Хорошо, что еще учитываются их параметры...

К слову говоря, и новые корабли, и новые сухопутные армии могут быть построены только в вашей столице. Так что пока вы создадите подкрепление и подведете его в отдаленную часть страны, она, возможно, уже перейдет в собственность неприятеля.

В заключение...

Imperialism объединяет в себе элементы Civilization, а также содержит некоторый налет Capitalism и Shadow President (CyberJudas). Представленная в нем экономическая модель сбалансирована и проработана, хотя и далека от совершенства. При всей своей масштабности, она во многом упрощена и лишена глубины, а это верный признак того, что интерес играющего не продлится слишком долго.

Впрочем, мы, вероятно, слишком



■ Оказывается, базовых портов в Италии когда-то было два. В Риме и Венеции



■ Враг бежит, сдаются шведы...

суровы. Вы встречали игры без недостатков? Мы тоже не встречали. Да и, собственно, основным недостатком Imperialism является то, что его создавали замахнувшись на глобальную модель общества капитала девятнадцатого века, вызвав в нас вполне оправданные ожидания того, что модель эта будет воссоздана во всей своей полноте. Этого не произошло — и отсюда, скорее всего, происходит разочарование...

Но не настолько сильное разочарование, чтобы отсеять Imperialism и заставить за какую-нибудь маловразумительную посредственность типа WAR, Inc. или 7th Legion. Мы бы рекомендовали вам погрузиться в мир, где правит капитал. И есть большая надежда, что вам в нем понравится.

Петр Давыдов

Игровой интерес	■■■■■■■■■■
Графика	■■■■■■■■■■
Звук и музыка	■■■■■■■■■■
Ценность для жанра	■■■■■■■■■■
Мнение автора	■■■■■■■■■■
Общий рейтинг	8.4
Время освоения:	от 2 до 4 часов
Знание английского:	желательно

Секретные уровни Dungeon Keeper



На некоторых уровнях (8, 9, 15 и 17) попадают кубики Locate Hidden World. Активизировав такой кубик, вы получаете доступ к секретным уровням, появляющимся на основной игровой карте в виде флажков со знаком вопроса. Проходить секретный уровень можно неограниченное число раз — он не исчезнет с карты. При удачном прохождении секретного уровня вы получаете какого-либо мощного монстра, которого можете захватить в следующую миссию.

Секретный уровень (1(8))

Очень нестандартный уровень. Вы не можете ничего строить или производить, а из магических заклинаний известно только одно — Possess Creature. Как следствие, вам предстоит молотилка в стиле типичного 3D action. Вселяйтесь в дракона и — прямиком в лаву. Затем перейдите в Bile Demon (нечувствителен к отравляющим газам — вам предстоит преодолеть участок с Poison Gas Trap), потом — в Dark Mistress (благодаря ее скорости можно увертываться от Boulder Traps). Освободив Вампира, немедленно вселяйтесь в него, поскольку он склонен сразу же телепортироваться в логово. Теперь поворачивайте на восток (на западе можно добраться только до двух кубиков Increase Level — но зачем они вам, если вы не сможете их активировать?). Помните, что вам совсем не обязательно перебить всех героев (а их там прорва) — для завершения уровня достаточно добраться до последней комнаты с gems.



Секретный уровень (2(9))

Ваши импы уличены в воровстве. Требуется умертвить все 49 тварей за довольно короткое время (примерно 11 минут). Есть два способа прохождения: 1) Пройдитесь на запад через пару дверей и активизируйте Boulder Trap — бросайте импов под "каток". При умелых манипуляциях избавитесь от доброй половины тварей. С оставшимися должен расправиться Hell Hound. 2) Сбрасывайте импов в лаву и не давайте им оттуда вылезти, загоняя назад шлепками. Простенько, но требуется до одури жать на правую кнопку мыши.

Секретный уровень (3(15))

Задание то же самое — умертвить 50 импов. Заприте одну из комнат (маленького размера), сбросьте туда импов и рушьте над ними потолок с помощью заклинания Cave-In. Денег у вас предостаточно — успеете уложиться за отведенное время. Затем пробивайтесь на север, где найдете Horned Reaper, которого сможете перетащить в следующую миссию с помощью кубика Transfer Creature (только предварительно повысьте его уровень на 4 единицы с помощью кубиков Increase Level).

Второй способ — сразу доберитесь до Horned Reaper и повысьте его уровень. Заприте монстра в одной из комнат и давайте ему оплеух. Как только Reaper рассвирепеет, сбрасывайте к нему импов — ему будет, на ком сорвать злость.

Секретный уровень (4(17))

Задание: найти и освободить варвара Уга. Сделайте подкоп через западную стенку, как указано на рисунке. Пройдитесь в стан врага, применив Destroy Walls. Вселитесь в скелета и, уворачиваясь от стрел лучников, бегите на север (осторожнее с Boulder Traps — вам попадется целая комната, напичканная ими) и освобождайте Принцессу, которая присоединится к вам вместо варвара Уга (что это, баг программы?!).

Секретный уровень (5 ("полнолунный"))

Этот уровень появляется на карте лишь в полнолуние. Так что либо сверяйтесь с календарем, либо переведите часы компьютера, например, на 17 августа 1997 (путем Start — Settings — Control Panel — Date/Time).

Вам надо уничтожить всех героев с помощью одного лишь заклинания Lightning. В вашем распоряжении будут только импы (как, впрочем, и у трех других Dungeon Keepers). Быстренько доберитесь до нужных кубиков (остерегайтесь ловушек!), застолбив территорию раньше вражеских импов. Герои будут появляться в левой нижней части карты. Отрежьте их от остальной территории, прокопав проходы и мгновенно укрепив все стены с помощью Make Safe. Теперь наштамбуйте с десяток импов, повысьте их уровень (с помощью Increase Level) и начните массовые разработки золота (используйте gems в центральной части карты). Золота вам потребуется много — чтобы перебить всех непрошенных гостей (применяя Lightning, цельтесь под ноги, навстречу движению героя — так не промахнетесь).

Secrets/Dungeon Keeper

Игорь Савенков



X-COM 3 Apocalypse

"It's time to kick ass and chew bubble-gum"
Duke Nukem 3D, эпизод 3, уровень 1

Способы зарабатывания денег

На ранних стадиях игры большая часть ваших проблем проистекает из-за неопытности людей и отсутствия денег. Неопытность людей — дело временное, а вот проблемы с деньгами будут преследовать вас на протяжении большей части игры. Дело в том, что в Apocalypse вы не сможете торговать частями обшивки сбитых НЛО и трупами инопланетян.

Что же вам остается? Не так уж и мало, на самом деле.

Во-первых, вы можете продавать всякие инопланетянские вещишки, но только после того, как ваши ученые их изучат. Имейте ввиду, что если вы продадите некоторую вещь, например, Devastator Cannon, то соответствующая технология станет доступна вашим врагам из числа враждебно настроенных к вам организаций в самом городе. В дальнейшем, во время штурма вашей базы, против защищающих ее командос вполне могут быть применены эти самые Devastator Cannons. Но это еще не все — если продажная цена такой пушки в течение недели держалась на уровне 4500 баксов, то с началом следующей недели ее цена снизится из-за наполнения рынка данным товаром. Размер снижения цены зависит от того, сколько пушек вы продали.

Во-вторых, вы можете торговать вещами, изготавливаемыми вашими инженерами в мастерской. Дело в том, что на рынке эти вещи стоят в полтора-два раза дороже себестоимости. С другой стороны, на их изготовление тратится порой слишком много времени. Тем не менее, не позволяйте своим инженерам бездельничать — пусть хоть какую-нибудь выгоду приносят.

В-третьих, вы можете продавать Psiclone, своего рода наркотик, который сможете иногда раздобыть после проведения боевых действий в трущобах (Slums).

Ну, а если денег все-таки не хватает, а совесть у вас не особенно чувствительная, тогда... Тогда затаите дыхание (или пролистните на следующую главу, если числите себя приверженцем честной игры) — перед вами фокус века под названием "Деньги из воздуха". В игре есть глюк, позволяющий безо всяких там шестнадцатиричных редакторов получить бесконечный приток денег. Технология такова. Сначала ваши ученые должны изобрести модуль для транспортировки биологических материалов — Bio-Transport Module. Это не проблема, вы сможете изучить этот модуль сразу же в биохимической лаборатории. Как только модуль будет изучен, переходите в мастерскую. Щелкните на Assign project и отметьте Bio-Transport Module. Надпись окрасится в красный цвет, а размер вашей наличности сократится на \$700. Щелкните на Ok. А теперь снова щелкните на Assign Project, и увидите, что деньги вернулись, поскольку вы отказались от проекта. Пока

Вместо предисловия

Прежде всего хочу заметить, что все нижеизложенное ни в коем случае не претендует на звание "руководства". И уж, тем паче, истины в последней инстанции. Моя задача была более скромна — поделиться собственным опытом, рассказав о тех мелочах, которые не всегда обнаруживаются с первого взгляда, но которые имеют подчас большое значение. X-COM 3 — это игра, в которой таких важных мелочей полным-полно.

Я намеренно постараюсь не давать вам ничего из того, что вы сможете почерпнуть из Ufoaedia. Вы и так ее прочтете.

Основной вопрос

Основным вопросом любой игры является сакраментальное "играть или не играть?". Обычно ответ появляется примерно через полчаса после начала. Именно в этот отрезок времени формируется достаточно четкое мнение о том, что перед

вами — произведение искусства или отстой. Но в случае с X-COM 3 дело обстоит совсем не столь очевидно. Главный недостаток игры — чрезмерная перегруженность сражениями на раннем этапе. Люди ваши еще зеленые, хорошего оружия и брони у них нет, в результате чего во время боев приходится напрягаться, что раздражает. Из-за этого многие игроки просто не выдерживают и бросают играть. И напрасно. Дело в том, что после приобретения вашими людьми опыта и некоторых вещишек (в частности, Devastator Cannon и Personal Disruptor Shield) сражения становятся по-настоящему интересными и постепенно затягивают.

Так что постарайтесь продержаться первые три-пять недель. После этого игра предстанет перед вами совсем в другом свете.

Уровни сложности игры и AI противника

Чем различаются уровни сложности игры? Я обнаружил следующее:

- различным количеством инопланетян, принимающих участие в боевых действиях;
- частотой боев в городе и налетов летающих тарелок;
- набором вооружения и оборудования — чем круче уровень сложности, тем раньше инопланетяне применят против вас наиболее передовые свои штучки;
- более агрессивным поведением инопланетян во время боев; если на уровне сложности Novice инопланетяне в первое время просто сидят на месте и лишь потом начинают вяло передвигаться и постреливать, то на уровне Superhuman ваши враги действуют энергично сразу же и могут начать стрелять по вам буквально с первого же хода.

Немного об AI. Нельзя сказать, что ваш противник ведет себя как человек. Но и тем не менее, напротив, враги не прут, исключая некоторые случаи, когда ваши командос попросту перекроют врагам все пути к отступлению. Более того, на уровне Superhuman компьютеру удалось пару раз меня неприятно удивить. Впрочем, его уловки не столь уж и хитроумны. И все же можно уверенно говорить, что AI неплох и вполне может соперничать со своими "коллегами" из любых других стратегических игр. Но уподоблять его совершенству явно преждевременно.



■ Андроид Пьер Люге. С меткостью, правда, слабовато, зато безоглядно храбр, силен, да и мозги ему замутить трудно



■ Мутант Игорь Белов. Ничего, что глаза какие-то странные — душой-то он наш, русский!

все вроде нормально. Снова щелкните на *Assign Project* и — о чудо! — ваша казна снова обогатится на \$700! Повторяйте это, пока не надоест или пока не наберете желаемую сумму денег. Впоследствии, когда инженеры смогут производить более дорогие «игрушки», процесс денежного вливания пойдет куда быстрее. Ускорения можно добиться и чисто механическим маневром: в игре нажатие клавиши *Enter* дублирует команду подтверждения *Ok*, поэтому установите стрелку курсора на *Assign Project*, щелкните и так там ее и оставьте. Когда же нужно подтверждение, просто нажимите *Enter*. Снова щелкните мышью, снова нажимите *Enter*... Ну и так далее, и в том же духе.

Дипломатические игры,

или еще раз к вопросу о повторной дачи взятки должностному лицу при исполнении им служебных обязанностей

Дипломатия в X-COM 3 не идет ни в какое сравнение с дипломатией, скажем, в *Master Of Orion II*. Тем не менее, кое-какие неприятности из-за дипломатических трений у вас могут возникнуть. Относящаяся к вам враждебная организация перестанет с вами торговать (вы не сможете купить ни один из производимых ею товаров), ее агенты могут попробовать захватить вашу базу, а ее ВВС (состоящие, как правило, из *Phoenix Hovercars*) будут обстреливать ваши самолеты и здания.

Сами трения появляются, когда ваши ВВС в процессе перестрелки с очередным НЛО разрушают здание, принадлежащее какой-нибудь компании. При этом руководство данной компании начинает вешать всех собак на вас, а не на инопланетян. Кроме этого, инопланетяне могут захватить данную организацию (*Infiltrate*), после чего она переходит на их сторону и так там и остается. Последний вариант, приводящий к разрыву, — частое посещение вашими людьми зданий данной организации и наведение в них «порядка» путем применения тяжелых огневых средств (очевидно, стрельба нарушает рабочий ритм, хе-хе!). Правда, если вы приезжаете только по сигналу тревоги, то на вас не очень обижаются. Только старайтесь не использовать внутри зданий тяжелое и зажигательное оружие. А вот газовыми гранатами можете хоть все вокруг закидать.

Чтобы вернуть расположение организации, вам нужно банально дать ей денег. Чем больше дадите, тем лучше к вам станут относиться. Предотвратить же *Alien Infiltration* можно, своевременно выезжая на сигнал тревоги. Кроме того, на вашу сторону переходят организации, чьи здания были обстреляны инопланетянами. Есть не до конца проверенные подозрения, что вас также начинают любить те конторы, с чьими конкурентами вы на ногах (и наоборот). Информацию о конкурентах той или иной организации вы можете почерпнуть в *Ufoaedia* из раздела *Organizations*.

Ниже я привожу список организаций, с которыми лучше дружить.

Government — правительство есть основной источник ваших доходов. Ни в коем

случае не допускайте ни малейшего разрыва или трений — последствия для вас будут весьма плачевны. Правительство проявит недовольство, если:

- пострадают принадлежащие ему здания;

- городу будет причинен значительный ущерб (исключение — когда виновниками разрушений служат полицейские);

- произойдет стремительное понижение вашего рейтинга (–500 и более за одну неделю);

Megapol — на моей памяти никогда не отказывалась от союза с подразделением X-COM; у полиции вы сможете покупать некоторые ценные вещи, в частности, газовые гранаты. Кроме того, полицейские активно помогают сбивать НЛО.

Marsec — очень важная для вас в первое время организация, которая производит и продает большое количество нужных вещей; где-то в средней части игры начинает постепенно переходить на сторону ваших противников — чаще давайте взятки.

Diablo — единственная организация, торгующая зажигательными гранатами.

Superdynamics — продает двигатели и топливо.

Cyberweb — продает некоторые весьма полезные вещи (например, *Missile Evasion Matrix*).

Transtellar — заведует транспортными магистралями; если поругаетесь с ней, то не сможете переправлять вещи с одной базы на другую (это можно обойти, подробно — ниже). Поссориться же с ней проще простого — стоит только вашим ВВС нанести ущерб транспортным магистралям или же повредить здания, принадлежащие этой компании.

Solmine — вы можете покупать у нее добавочное количество *Elerium*, даже если враждуете с *Marsec*.

Mutant Alliance — пока вы ладите с Лигой, можете набирать в агенты мутантов.

S.E.L.F. — пока ладите с ними, можете набирать на службу андронидов.

Строительство баз

В третьей части игры базы вам нужны только для того, чтобы ремонтировать машины, содержать инопланетян, проводить научные исследования и кое-что производить. Радары для обнаружения НЛО вам совершенно ни к чему, да их и нет во все.

Максимальное количество доступных баз зависит от уровня сложности игры:

Уровень сложности	Количество баз
Novice.....	6
Easy.....	6
Medium.....	7
Hard.....	7
Superhuman.....	8

Учтите, что на самой базе вы можете строить сооружения только на квадратах, через которые проложены коридоры. Поэтому первым делом после начала новой

игры посмотрите, какую базу вам дали. А точнее, прикиньте, сможете ли вы построить в ней два сооружения размером 2x2 (т.е. размером с *Repair Bay*). Это будут две большие лаборатории. Вам, правда, еще надо их изобрести, но это — дело времени. Зачем вам нужны эти лаборатории? — без них вы не сможете выиграть игру. Кроме двух лабораторий, будет и третье большое сооружение — мастерская. Уместить их всех на одной базе не представляется возможным. Но и огород городить тоже особо не стоит: чем больше у вас баз, тем больше расходов на их содержание и на содержание в них солдат (оставлять базу без защиты нельзя — компьютер всегда штурмует в первую очередь самую слабозащищенную из них). Если вы играете честно, то это бремя не позволит вам создать сколько-нибудь мощные ВВС, которые на начальном этапе тоже денег не стоят.

Поэтому оптимальным вариантом, на мой взгляд, является такой:

- **база #1** — две лаборатории (большие), склады, ремонтный ангар, тюрьма для инопланетян, два тренировочных зала (по боевой подготовке и по психической), плюс, естественно, жилые помещения и медпункт;

- **база #2** — большая мастерская, склады, ремонтный ангар, два тренировочных зала (чтобы солдаты гарнизона не бездельничали), жилые помещения и медпункт.

Основной отряд командос, выполняющий задания в городе и захватывающих НЛО, расквартирован на базе #1. На базе #2 находятся несколько постоянно трени-



■ Какой же немец не стремится к карьере военного? Вот и мой Ганс тоже себе всю грудь орденами увешал

рующих солдат (лучше всего — мутантов).

Количество машин, которое вы содержите на базе, неограниченно — можете держать на одной базе хоть сто аппаратов, они места не занимают. Только вот чем больше техники, тем дольше она будет ремонтироваться в случае повреждений в боях — ремонтный ангар — то не резиновый!

Критерии найма персонала

В отличие от предыдущих частей, теперь вам доступны целых три типа потенциальных агентов.

Во-первых, **люди**. Они способны учиться (тренироваться), отчего с течени-

ем времени могут стать безумно круты. Изначально имеют слабые показатели по боевым навыкам (точность стрельбы, сила, скорость и т.д.) и еще более слабые показатели по псионическим умениям. При чем боевые навыки в процессе тренировки развиваются быстрее, чем псионические. Также учтите, что точность стрельбы повышается и в соответствии с количеством точных попаданий в противников, произведенных данным командо во время боевого задания.

Разумеется, при отборе претендентов на роль командос вам следует обращать внимание на боевые навыки людей (самым важным для меня являлась точность стрельбы). Псионика никогда не будет их сильной стороной, сколько бы вы их не тренировали.

Вторая категория ваших потенциальных рекрутов — **мутанты**. Они тоже могут тренироваться, но у них псионические умения всегда развиваются быстрее, чем боевые навыки. Кроме этого, мутанты изначально имеют неплохие показатели по псионике (выше, чем у людей) и слабые показатели в боевой подготовке (слабее, чем у людей). Мутанты тоже повышают меткость стрельбы от задания к заданию.

При наборе мутантов обращайтесь внимание в первую очередь на пси-показатели, а уж потом на все остальное.

Третья категория — **андроиды**. Тренироваться не могут, какими вы их получите, такими они и останутся до конца игры. Тем не менее, андроиды имеют ряд преимуществ перед людьми и мутантами. Они обладают абсолютной защитой против псионической атаки (100, даже мутанты такую защиту не наберут быстрее, чем за 10 недель), вследствие чего андроиды не паникуют при псионических атаках на них (а вот люди и мутанты паникуют). И, самое главное, на андроидов не нападают Brainsuckers, даже если те оказываются к ним вплотную. На ранних стадиях игры это очень важно, сэкономит вам кучу нервов. А на поздних стадиях игры невосприимчивость андроидов к псионическим атакам позволит эффективно бороться и даже брать в плен телепатов-инопланетян (это особенно важно при штурме сбитого НЛО, подробности см. ниже). Кроме этого, среди андроидов всегда найдутся один-два с отличными показателями здоровья, силы и др. Вывод: как минимум

один андроид вам необходим.

Учтите, что ученые и инженеры тоже могут быть мутантами или андроидами, хотя такое случается крайне редко. Однако это ни на что не влияет: единственным критерием набора работников тыла является их профессиональный навык, который в дальнейшем никогда не изменяется. Так что каждый день просматривайте списки кандидатов в ученые или инженеры и, при обнаружении специалиста круче одного из ваших, немедленно его нанимайте, а вашего парня — увольняйте.

Экипировка командос

Своих командос я разделяю на три типа: стрелок, ракетчик и бомбардир.

Стрелок — солдат-человек, ходит мелкими перебежками, в основном отстреливает замеченных врагов с большого расстояния.

Ракетчик — андроид, вооруженный Marsec Heavy Launcher. Андройды имеют слабый показатель меткости, но для ракетной пусковой установки это неважно. Для нее важен показатель силы, установка-то тяжелая, да и ракеты тоже надо на себе переть! Пока этот показатель разовьется, у людей пройдет не одна игровая неделя. А у андроидов с силой порядок. Мощь же ракетной пусковой установки просто незаменима при штурме сбитого НЛО.

Бомбардир — эта роль для мутанта. Боевые навыки у него слабоваты, силы особой нет, вот и приходится использовать его преимущественно для забрасывания противника гранатами.

Ниже я дам информацию по тем видам оружия, которые, с моей точки зрения, представляют интерес. Более подробно остановиться на оружии не позволяют рамки журнальной статьи.

Имейте ввиду, что некоторые виды оружия появятся на рынке не сразу, а только через несколько недель. Инопланетное оружие надо сначала захватить и исследовать, и только после этого вы сможете его использовать. А Toxigun является конечным продуктом научной программы биологической войны.

Стрелковое оружие

Автомат M4000 корпорации Marsec — отличное оружие для стрелков в первое время, пока ваши люди стреляют неточно, так как автомат способен стрелять очень быстро, и даже новичок может успеть произвести несколько выстрелов. Не получается попасть во врага одиночным выстрелом, одолеем его очередью! В дальнейшем автомат становится бесполезен по причине слабой убийной мощи.

Лазерная снайперская винтовка производства Megapol — чушь. Сразу же выбрасывайте, то есть продавайте. Пока ваши люди не научатся стрелять точно, пользы от этой винтовки не будет, поскольку на один выстрел тратится слишком много времени. А когда у ваших людей станет получше с меткостью, можно будет уже разжиться у инопланетян **Disruptor Gun**.

Автопушка производства Megapol — в принципе, неплохое оружие, но опять-таки по-настоящему опасной для врага она становится с увеличением точности стрельбы. Оставьте ее на вооружении нескольких стрелков — пусть применяют зажигательные и разрывные патроны.

Плазменный пистолет производства Megapol — вещь, которая станет доступна не в первую неделю. Благодаря своей компактности и приличному боезапасу идеально подходит в качестве дополнительного (страховочного) оружия для мутанта-бомбардира (на случай столкновения лоб в лоб с врагом, когда гранату приносить опасно).

Пистолет полицейских Law Pistol производства Megapol — дополнительное оружие для ракетчика или бомбардира (до появления на рынке плазменного пистолета). Очень компактен, но не обладает достаточной мощностью.

Тяжелая ракетная пусковая установка производства Marsec — все ясно из названия. К тому же под конец игры вы сможете пускать из установки ракеты, заряженные отравляющим газом, который будет буквально косить инопланетян.

Toxigun — оружие биологической войны (которая, кстати сказать, запрещена Женевскими конвенциями; сей факт поднимает интересные вопросы относительно морально-этического облика создателей игры). Если вы играете с применением денежного бага (см. выше), то это, выражаясь любимым словечком некоего всем известного как бы виртуального персонажа, "полный РУЛЕЗЗЗ!!!". Именно большими буквами и именно с тремя восклицательными знаками.

Судите сами: на выстрел тратится всего 1 единица времени (т.е. **Toxigun** стреляет быстрее автомата), убийная сила многим уступает **Devastator Cannon**, а размер оружия такой же, как и у плазменного пистолета. Правда, точность выстрела невелика, но это — не главный недостаток. Самое скверное — "патроны" для **Toxigun** несколько дороги, особенно учитывая, настолько быстро они тратятся. Вот если бы отравляющие вещества стоили в десять раз меньше, вот тогда... Впрочем, если вы активно используете денежный баг, вам эти расчеты глубоко параллельны.

Вооружать **Toxigun**ом стоит в первую очередь мутанта-бомбардира, поскольку он всегда самый скверный стрелок. Только не забудьте дать ему побольше патронов (не менее 5 обойм).

Легкая ракетная пусковая установка — облегченный вариант предыдущего оружия. В принципе, ею можно вооружать бомбардиров.

Disruptor Gun — первое лучевое оружие из инопланетного арсенала. Не требует перезарядки, неплохая убийная сила. Вооружайте им всех стрелков, пока не получите **Devastator Cannon**.

Devastator Cannon — если играете честно (без денежного бага), то для вас это — абсолютное оружие до появления отравляющего газа (он появится почти под самым концом игры). Хорошая точность, великолепная убийная мощь, отсутствие необ-



■ Один из моих стрелков. Обратите внимание на показатель точности — белке в глаз навскидку из **Devastator Cannon** попадает!

ходимости перезаряжать — что еще вам надо? По мере возможности вооружайте им всех стрелков.

Entropy Launcher — весьма противная вещь, особенно на серьезных уровнях сложности. Дело в том, что эта пакость не только наносит ранения вашим людям, но и разъедает их броню. Единственная защита — **Personal Disruptor Shield**. Для вас же самих **Entropy Launcher** практического интереса не представляет, поскольку против инопланетян действует слабо.

Есть еще несколько типов оружия, но о них говорить я не буду — надо же и вам оставить поле для самостоятельных исследований.

Гранаты

Дымовая граната — нужна в редких случаях, но иногда позволяет избежать больших неприятностей. Дымовое облако, возникающее после взрыва, можно использовать как щит. Противник ваших парней не видит и не стреляет по ним, а вы то все видите (на правах полубога). Дайте вашим ребятам команду стрелять. Пусть они тоже инопланетян не видят, но ведь это им не мешает просто палить наугад! Если же инопланетянин попадет под огонь, так это его трудности. Жизнь — дерьмо, как сказал Вуди Аллен.

Есть у дымовой гранаты и другое применение. Тушить огонь. Если вокруг вашего парня все горит — бросьте гранату, и дым «собьет» пламя.

Более 2 гранат давать вашим людям не советую — не понадобятся.

Кумулятивная граната — дешево и сердито. Вещь неплохая, особенно против мелких тварей. Мутанту-бомбардиру этих гранат дайте штук 3-4.

Газовая граната — однозначный рулеж! Валит практически всех врагов, кроме червей. Впрочем, червям тоже становится худо. Кроме этого, газ неплохо зарекомендовал себя при встрече с **Megaspawn**. Эти твари не подвержены влиянию психонических атак, но газовыми гранатами вырубаются отлично. Каждому своему человеку давайте не менее 2 газовых гранат.

Зажигательная граната — пригодится во время боев на территории противника (при уничтожении зданий инопланетянского города). Просто забросайте все вокруг и ждите, пока плохие поджарятся.

Boomeroid — по идее, должен был бы быть классной штуковиной. Эта граната взрывается вблизи живого существа, причем радиус действия датчиков, реагирующих на присутствие живого организма, можно регулировать. К сожалению, на деле эта вещь не столь уж и эффективна — взрывается только при достаточно точном попадании. С другой стороны, ее можно подбрасывать в узкие проходы, где она может действовать как противопехотная мина, подстергая зазевавшегося инопланетянина. Но будьте осторожны и вы — ваш солдат тоже может запросто подорваться, если пройдет рядом с бумероидом.

Vortex Mine — всего-навсего очень мощная граната. Но, вдобавок к этому, она еще и очень легкая (сравните с **Marsec High Explosive**). Одно плохо — такая мина громоздка, положить ее можно только

в большие нижние ячейки «рюкзака» солдата.

Броня

В игре есть три типа брони. Причем вы можете их комбинировать. Например, пусть будет такой набор: штаны от **Disruptor Armour**, нагрудник от **Marsec Armour**, а все остальное — от **Megapol Armour**. Что это вам дает?

Полицейская броня хорошо защищает, но тяжела. Марсекская броня защищает хуже, но она более легкая и, главное, позволяет летать. **Disruptor Armour** — вообще крутость, но нельзя летать. Поэтому, если вы с своего командо надеваете нагрудник от **Marsec**, а все остальное от **Disruptor Armour** (я так и делал), то он сможет и летать и будет относительно неплохо защищен. В принципе, после того, как ваши ученые изучат **Personal Disruptor Shield**, проблема брони несколько утратит свою актуальность. А вот способность летать здорово будет помогать вашим ребятам до самого конца игры. Они смогут избежать огня, поднявшись вверх; по летящей цели труднее будет попасть; они смогут занять выгодную для обстрела врагов позицию или обойти их сверху; в тоже время их самих не смогут незаметно обойти по воздуху скелетоиды (подробности см. ниже); да и от **Brainsuckers** можно будет защититься (опять же — см. ниже).

Дополнительное оборудование

Медицинский набор — вещь, которая всегда должна быть под рукой.

Personal Disruptor Shield — защищает от всего на свете. Может находится в рюкзаке.

Cloaking Field — по вашему командо труднее будет попасть. Этот прибор должен находится в руке солдата!

Разумеется, это далеко не полный список оборудования, но все остальное — не критично.

Научные изыскания

Ниже приведены цепочки научных исследований для ваших ученых. Все не указанные в цепочках вещи изучаются по мере захвата их вашими солдатами.

Я привожу цепочки исследований до середины игры, далее вам тоже полезно будет серым веществом поработать. Тем более, что работать — то особо и не придется — изучайте все подряд, и дело с концом.

Помните, сначала необходимо изучать то, что может пригодиться солдатам, а потом то, что приведет к разработке более совершенных лабораторий. Кроме этого, не забывайте и о том, что некоторые вещи можно исследовать только в большой усовершенствованной лаборатории).

Квантовая физика

Light Disruptor (получите после захвата небольшого сбитого НЛО) — **Advanced Security Station**

(важна для обороны базы);

Alien Propulsion System (с любого сбитого НЛО) — **Advanced Quantum Physics Lab** (необходимая вещь);

Medium Disruptor (со среднего корабля пришельцев) — **Small Disruption Field** (там же) — **Disruptor Armour** (лучшая защита для ваших людей);

Alien Propulsion System + Alien Control System + Alien Power Source (с любого захваченного корабля) — **Dimension Probe** — **Advanced Workshop** (нужен для строительства ваших кораблей);

Heavy Disruptor (со сбитого большого НЛО) — **Large Disruption Shield** (оттуда же);

Disruptor Bomb Launcher (со среднего НЛО) — **X-COM Advanced Weapons Control** (увеличит точность оружия ваших истребителей на 50%);

Изучайте все НЛО подряд. При этом вам будут становиться доступными новые типы истребителей (при условии, что вы изучили все предыдущие НЛО и свои корабли);

UFO 3 — **Bio Transport**;

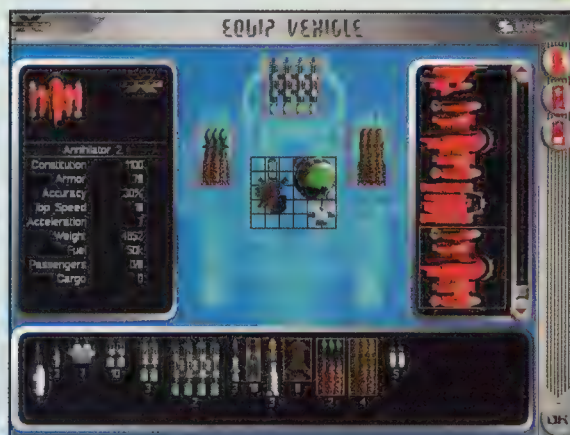
UFO 5 — **Explorer**;

UFO 7 — **Retaliator**;

UFO 9 — **Annihilator**;

Биохимия

Тут у меня могут быть незначительные ошибки, поскольку я всегда сначала изучал все трупы и живых инопланетян и только потом переходил к технологиям. Поэтому, если вам игра не дает технологию для изучения — значит, вы еще не разобрались как следует со всеми инопланетянами.



■ **Annihilator** — самый мощный корабль в ваших ВВС. Взгляните только на вооружение! А какая броня, сказка!



■ **Hawk Air warrior** — лучшее из того, что вы можете купить на рынке. Одно плохо — самое мощное оружие на него не влезает

Любой мертвый инопланетянин — *Advanced Biochemistry Lab*;

Несколько любых живых инопланетян — *Alien Genetic Structure* — *Hyperworm* (мертвый) — *Biological Warfare* — *Toxigun* + *Toxin "A"*;

Antropoid (мертвый) — *Alien Life Cycle* — *Toxin "B"*.

Бой: real-time vs. turn-based

Перед тем, как перейти к описанию тактики сражений, необходимо сказать несколько слов о режимах, в которых это сражение может протекать.

По поводу режима реального времени все было сказано в 4-ом номере "Навигатора". Он вполне работоспособен, но совершенно неиграбелен. Впрочем, это мое мнение, некоторые люди в Интернет верещат от восторга. Главным неудобством режима real-time является невозможность своевременно реагировать на действия компьютера. Когда из-за угла выскакивают несколько врагов и начинают палить по одному из ваших людей, вы тратите секунду на осмысление сего факта, потом еще секунду на принятие решения, и еще пару секунд (в лучшем случае) на возню с мышью. Тем временем вашего парня уже благополучно прихлопнули, а противник бросается в стратегическое отступление. Таким образом у меня выбивали даже "матерых" ребят. То ли дело — режим turn-based! Там трое солдат успевали сделать по врагам пять-шесть выстрелов, отчего у тех минимум половина выбывала из строя всерьез и надолго. Конечно, и в режиме real-time есть функция паузы, во время которой можно переопределить цели и "вызвать" подкрепление с другого конца карты, но в этом случае приходится эту паузу включать столь часто, что невольно задумываешься — а стоило ли вообще огород городить?

Однако у режима real-time есть свои плюсы. Один из них — отсутствие Brainsuckers! Правда, я играл в real-time только на уровне Novice, да и то — боев пять-шесть, так что абсолютно точно не поручусь. И тем не менее, факт остается фактом — Brainsuckers куда-то исчезали...

Некоторые советы любителям real-time. Лучшее — сразу залечь и подождать, пока противник сам нападет, благо

долго вам ждать не придется. Этот маневр особенно хорош при захвате НЛО. Главное — успеете перегородить выходы (лучше всего сразу же войти в режим паузы, а потом показать своим парням, куда бежать).

Еще один момент — во время паузы вы можете применять психическую атаку. В этом преимущество перед режимом turn-based, поскольку получается, что времени ваш солдат на пси-атаку не тратит.

Выезд по тревоге

Этот вид заданий будет вам встречаться очень часто в начальной части игры. В дальнейшем, когда ваши ВВС "научатся" сбивать прилетающие НЛО, количество выездов по тревоге будет уменьшаться и, в конце концов, достигнет нуля.

Выезжать по тревоге ваши люди могут в любое здание из тех, которые описаны в Ufoopaedia в соответствующем разделе.

Вы можете сами выбрать, в какое здание пошлут ваших людей, используя самое мощное средство, пребывающее в вашем распоряжении, — механизм сохранения/восстановления игры. При каждом новом восстановлении сохраненной игры компьютер будет выбирать время и место выездов по тревоге заново. Эта особенность поможет вам избежать лишних хлопот.

Дело в том, что некоторые здания очищать от инопланетян гораздо проще, чем другие. Объясняется это сложным интерьером зданий, множеством мелких комнат и большим количеством этажей (до 9).

На основании личного опыта не советую принимать участие в очистке трущоб Slums — там столько комнат, что на задание у вас может уйти целый час!

Вообще же, при очистке здания пользуйтесь следующими принципами:

- на стадии экипировки разбивайте ваших людей на 2-3 отряда по 3-4 человека в каждом, чтобы они могли прикрывать друг друга; ни в коем случае не оставляйте своих людей в гордом одиночестве;

- в самом начале задания переводите своих людей в агрессивный режим, иначе при появлении инопланетян они бросятся в укрытие, вместо того, чтобы стрелять; враги же все равно подбегут поближе и расстреляют ваших людей, несмотря ни на какое укрытие (до которого, кстати сказать, ваши люди не успеют в большинстве случаев добраться);

- никогда не тратьте все единицы времени солдата на перемещение, иначе при встрече с инопланетянином он не сможет стрелять;

- если у вас есть летающие бойцы, поднимайте их в воздух и выдвигайте вперед, пусть они отвлекут на себя Brainsuckers и Poppers. Чтобы избежать атаки Brainsucker, поднимите вашего солдата на три квадрата вверх — в этом случае мерзкая тварь не сможет прыгнуть ему на голову и будет в бессильной злобе беситься внизу. Чтобы избежать вреда от взрыва Popper, поднимите

солдата на четыре квадрата вверх (зона поражения от взрыва распространяется во все стороны на три квадрата);

- первым делом блокируйте все входы в здание и выходы (если таковые есть);

- далее, медленно двигайте своих людей, держа их плотной группой (и тогда в случае появления инопланетянина они смогут положить его даже на дальнем расстоянии за счет плотности огня);

- проникнув в здание, опять блокируйте входы во все комнаты и коридоры и только после этого начинайте их прочесывать;

- проверяйте все, даже самые маленькие комнаты (на моей памяти, некоторые черви имели мерзкую привычку ныкать в туалетах);

- почаще применяйте газовые гранаты;

- помните, что Multiworm проще парализовать газом и выстрелами, а не убивать, так как после его гибели на вас нападут три Hyperworm;

- против Poppers применяйте инопланетянский оружие, особенно когда они вблизи ваших людей, — оружие, основанное на технологии Disruptor, убивает Poppers, но не дает им взрываться;

- помните, Skeletoids могут летать, и компьютер вовсю использует эту их способность. Если ваш боец стоит на земле, то висящий в воздухе Skeletoid находится вне его зоны видимости и может обойти ваших парней поверху, а потом расстрелять в спину (кстати, излюбленный маневр компьютера). Так что, если по бойцам стреляют, а они никого не видят, посмотрите вверх — мерзавец там.

Теперь поговорим немного подробнее о специфике "зачистки" некоторых зданий.

Трущобы Slums — бывают двух видов. Входов — несколько. Один располагается на крыше, другой — внизу (это может быть или лифт, или лестница), третий — пожарная лестница, с которой можно попасть на каждый этаж здания. Первым делом перекройте крышу и лифт. На пожарную лестницу инопланетяне, как правило, не лезят. Однако и ее перекройте не помешает.

Полицейский участок Police Station — он невелик, поэтому прочесывайте осторожно — противник может ждать вас буквально в соседней комнате. Кроме этого, учтите, что в полицейском участке есть второй (подземный) этаж. Попасть на него можно только из одной комнаты — там, где ряды сидений. В подземных помещениях инопланетяне прячутся редко, но бывает и такое.

Административный корпус корпораций Corporate HQ — самый приятный вариант. Имеется только два вида этих зданий. Первый — с большим входом в виде широкой лестницы. Поднявшись по ней, окажетесь перед гравитационным лифтом, уводящим наверх, и несколькими дверями, ведущими в два больших зала. Левый зал — библиотека, насколько я помню, там еще ни один инопланетянин не прятался. А вот в правом зале почти всегда кто-то есть. Оставшиеся инопланетяне находятся на верхнем этаже. Кстати, на уровне земли существует небольшое подсобное помещение, расположенное к северу от парадной лестницы. Там, прав-



■ Наконец — то мы на территории противника. Укрытый трофейным Cloaking Field, мой Annihilator рыщет в поисках очередной жертвы. Ох, отведем сейчас душу, будете помнить наш родной Mega-Primus, супостаты инопланетные!

да, я тоже никогда никого не встречал.

Второй вид административного здания — вариант с площадкой для воздушных машин (квадрат, помеченный буквой **H**). Тут есть два здания, каждое — со своим входом.

Сенат Senate — огромное здание с подземным этажом и громадным залом заседаний. Весьма неприятное место, так как противник получает возможность оперативного маневра. Тут я рекомендую сначала очистить нижний этаж и только потом приниматься за верхний.

Очистные сооружения — форменный ужас. У инопланетян есть столько мест, где спрятаться, что обнаружить их без летающих костюмов практически невозможно. Особенно неприятна зачистка труб — в каждой из них может кто-то сидеть, а увидеть его подчас удастся, только столкнувшись лоб в лоб.

Склады Warehouses — инопланетяне любят затаиться в небольших комнатках, расположенных вдоль стен, или на поднятых площадках. При зачистке складов первым делом поднимите летающих солдат на три клетки в воздух — инопланетяне тут обожают использовать Brainsuckers.

Фабрика Factory — фабрик в городе настроено много. Некоторые производят воздушные машины, другие — оружие, и так далее. Тип продукции для нас не важен. Важно то, что методы зачистки фабрики не отличаются от методов зачистки складов, поскольку тут тоже наличествуют огромные открытые пространства.

Жилые помещения рядовых граждан **Apartments** и больших шишек **Luxury Apartments** различаются наличием второго этажа. Он присутствует, если мне память не изменяет, в **Luxury Apartments**. В обоих случаях действуйте по следующей схеме — расставляйте людей так, чтобы они могли простреливать все большие коридоры, продвигайте их вперед плотной группой, стараясь прижиматься к стенам и прячась за углами (в этом случае есть большая вероятность того, что присутствующие в подобных зданиях **Porpers** не увидят их) и никогда не оставляйте непроверенных комнат у себя в тылу. Я почти всегда наткнулся на инопланетян в коридорах и больших залах.

Напоследок — кое-что из разряда "нечестной игры". При зачистке чаще используйте самое сильное средство — механизм сохранения/восстановления. Иначе говоря, сразу же после начала задания сохраните игру, затем пошлите своих людей вперед. Если в начале следующего хода по ним не стреляют, сохраните игру в другом слоте и снова пошлите своих людей вперед. Повторяйте этот процесс, пока не наткнетесь на инопланетян. Восстановите **предпоследнюю** сохраненную игру и проведите оптимальный маневр, ведь теперь вы заранее знаете, где засели гады.

Оборона вашей базы

Нападают на вашу базу либо только представители враждебных организаций (если играете на уровне **Novice**), либо они же, но с инопланетянами в придачу (если играете на **Superhuman**).

Есть неплохой способ уменьшить ве-

роятность нападения на базу. Покупается танк **Griffon AFV** и ставится рядом со входом на базу. Подразумевается въезд на вашу базу (как у подземного гаража), а не четыре люка для летающих машин. Так вот, поставили вы там танк, и пусть он там прохладится до самого конца игры. Если кто попытается въехать на вашу базу, танк его задержит, и вы успеете бросить в бой другие боевые машины. Но учтите, что стопроцентной защиты базы этот маневр не гарантирует.

Из личного опыта я заметил, что при наличии на базе **Repair Bay** все баяки скапливаются там или, во всяком случае, где-то поблизости. Если же **Repair Bay** нет, враги могут быть где угодно.

При обороне базы пользуйтесь следующими принципами:

- на стадии экипировки прикрепите по одному солдату к каждой группе гражданских;

- первым делом уведите в укрытие всех ученых и/или инженеров. Одного солдата обязательно оставьте охранять вход в их убежище — береженого бог бережет.

Далее не спеша продвигайтесь по базе, отстреливая врагов. Все советы, выказанные в разделе "Выезд по тревоге", разумеется, действенны и в этом случае.

Перехват НЛО

Для перехвата НЛО рекомендую использовать тяжелые машины — в первую очередь **Hawk Air Warrior** от фирмы **Marsec**. Это солидная машина, способная выдержать несколько прямых попаданий. Рекомендуется устанавливать на них **Medium Disruptor Beam** и две ракетные установки разных типов. Также не забудьте об инопланетных защитных щитах (только не ставьте маленькие — они очень быстро "выбиваются") и о системах **Weapons Control**.

Что же касается устройств **Cloaking Field**, то ставить их на ваши корабли, на мой взгляд, бессмысленно — места они занимают много, а вот толку от них особого нет, так как для того, чтобы сбить НЛО, ваш корабль должен стрелять, а при этом маскирующее поле отключается.

В дальнейшем произведите **Annihilators** (не менее 3 штук) и наведите среди врагов шухер. **Annihilators** лучше всего вооружать или одними только лучевыми пушками (1 **Large** + 2 **Medium Disruptors**), или **Large Disruptor** + **Stassis Bomb** + **Multi-Bomb**. В последнем случае ваш корабль вполне способен в одиночку справиться с самыми крупными врагами.

Захват сбитого НЛО

Захватить сбитый НЛО можно, пошлав к нему машину, на борту которой есть командос. Но помните — трофеи вам достанутся только в том случае, если на этой машине есть грузовые и биологи-

ческие модули.

Сам захват почти ничем не отличается от других боев — вам по-прежнему надо ликвидировать или парализовать всех врагов. Только теперь можно со спокойной совестью использовать все самое мощное оружие — на вашей репутации это никак не скажется.

Будьте осторожны — в больших "тарелках" частенько встречаются инопланетяне, обладающие пси-атакой. Поэтому вовнутрь первыми пусть войдут андройды и мутанты (зря, что ли, нанимали?).

Еще одна изюминка такого боя — у некоторых НЛО (например, у бомбардировщика и линкора) есть не один, а два входа-выхода. Поэтому, поставив 4–5 человек "закупоривать" один выход, не забудьте зайти к вражеской "тарелке" и с другой стороны. А то по вам могут ударить сзади...

Вместо заключения

Размер журнальной статьи не позволяет полностью осветить игру такого масштаба, как **X-COM 3: Apocalypse**. Я выдал порядка 50% полезной информации, скопившейся за время игры. Если у вас появится желание получить остальные 50% — пишите в "Навигатор", мы с удовольствием вернемся к этой теме.

Андрей Терминатор



■ "О поле, поле! Кто ж тебя усеял мертвыми костями?" Да вот же он, сеятель—то! Притаился...



■ Мой штурмовой отряд занял выгодную позицию, и Пьер Люге готовился произвести выстрел из тяжелой ракетной установки. Сейчас кому-то станет хорошо-хорошо...

Советы пацифиста

статья читателя — дополнение к руководству по X-COM 3

Меня всегда восхищали игры, в которые можно было играть различными способами, применяя несхожие модели поведения. Я всегда пытался найти неагрессивный, но эффективный стиль игры. Как показала практика, отыскать таковой чрезвычайно сложно. В большинстве игр миролюбие вообще противопоказано, особенно тогда, когда победа подразумевает исключительно захват всего мира/галактики/вселенной.

К счастью, в X-COM завоевывать Мегапрейм не нужно. Правда, пацифизмом тут тоже не пахнет: хочешь не хочешь, а придется методично отстреливать пришельцев, причем десятками и даже сотнями. Я бы, может, предпочел брать их живыми. Изучать их язык, психологию, а потом тренировать специальных агентов (или первербовывать инопланетян) для ответного проникновения. Вот это было бы круто — победить Чужих их же методами!

Но, увы, таких возможностей не предусмотрено. Если в первой части еще была какая-то минимальная польза от взятия пленных, то в третьей интерес к живым пришельцам носит чисто гастрономический характер. Одна особь в лабораторию на исследование, и остальные уже не нужны. К тому же, помещение "тюрьмы" теперь не безразмерно. И поэтому, скрипя сердце, приходится давить кнопку "Destroy" почти после каждой миссии. Пришельцы начисто лишены человечности, превращены в слепые орудия вторжения. Язык, психология... Какая чепуха! Кроши & Шинкуй — вот наш ответ Чемберлену! Разве нет?..

Не сбивать тарелки в X-COM 3 нельзя. Раньше можно было захватить севшую летающую тарелку, разжившись укрепленным на ней оборудованием. Теперь же для "успешного технологического роста" надо завалить (посадить) по одной тарелке каждого типа. Потому как теперь инопланетяне сбрасывают десант и мгновенно сматываются в свое измерение.

В сложившейся ситуации мне видится два варианта. Первый — для злобствующих агрессоров. Можно заработать кучу денег в бесконечных рейдах против того же культа Сириуса. Затем на вырученные средства завести себе две-три хороших эскадрильи и понасиловать целую тучу тарелок, обогатившись в еще большей степени, а заодно по ходу воздушных боев превратив город в руины.

Второй вариант носит совсем иной характер. Когда UFO над городом, тихо-тихо сидите на своих базах и смотрите в оба. Необходимо засечь место высадки десанта и при первой же возможности заслат туда своих людей. Появится шанс захватить не успевшую отчалить тарелку. И совершенно не обязательно засыпать город бомбами и ракетами, а своих людей — заставлять заниматься мародерством.

Плавно переходим к тактическим мис-

сиям. Конечно, иной раз в кайф сорвать злость на иноизмеренческих уродцах, камня на камень не оставив от вражеской постройки. Тут особенно хороши трофейная взрывчатка пришельцев и их сверхмощные ракетницы. В финальных миссиях без них вообще не обойтись.

Однако лично мои предпочтения лежат в области совсем иного оружия. И первое место с большим отрывом занимает маленький невзрачный Toxigun. Единственная проблема — постоянная нехватка патронов.

Прекрасно зарекомендовали себя в многочисленных боях и гранаты с парализующим газом. Не на всех инопланетных тварей они действуют безотказно, но двуногих валят с ног отлично. А в рейдах против братьев-землян две-три удачно брошенные гранаты позволяют без единого выстрела победно закончить миссию.

Кстати, с применением этих гранат связан один прием самообороны. Если в походном режиме ваш агент столкнулся лицом к лицу с несколькими "промывателями мозгов" (brainsuckers), уничтожить которых у него нет ни малейшего шанса, то единственное действие, которое спасет ему жизнь — взрыв такой гранаты у себя под ногами (Activate Now & Drop — не стоит ни одного TU). Худшее, что может случиться, — временная потеря сознания.

Приведу и еще один способ защиты от "мозгососов". Они почему-то не могут атаковать агентов, стоящих в дверном проеме, а также в некоторых других местах (лифты, лестницы, помещения с низким потолком). Пользуйтесь этим! Но, правда, несколько раз пришельцы применяли хитрый контр-трюк: простреливали или взрывали стену рядом с дверью и нападали со спины, в обход.

Вообще говоря, в X-COM 3 экстремальную опасность представляют только упомянутые выше охотники за черепами (иммунитет к ним имеют только андроиды), а также маленькие такие червячки — Hurergworms. Еще, возможно, опасны самовзрывающиеся Porper'ы.

В связи с ними можно привести еще один прием самообороны. Поскольку Porper'ы не взрываются рядом со своими соплеменниками, то, коли агент стоит рядом с живым (парализованным или безоружным) пришельцем, то они просто будут бестолково метаться рядом. Но сразу предупрежу, что иногда этот прием не срабатывает. И еще одно: Porper'ы плохо видят агентов, защищенных Personal Cloaking Shield.

В заключение напишу про взаимоотношения с различными организациями. Их предыстория и торговые операции продуманы хорошо, а вот остальное в X-COM 3 оставляет желать лучшего.

Жаль, что красивое слово "альянс" в большинстве случаев пусто, как барабан.

Почему, допустим, X-команда, находясь в союзе с полицией и правительством, не может помочь им в борьбе с гангстерскими синдикатами, взамен попросив некоторой дополнительной поддержки в акциях против инопланетян? Все разнообразие сводится к простому выбору: "в этих стреляем, с этими торгуем". Все альянсы можно запросто игнорировать и преспокойно, к примеру, торговать на черном рынке запрещенными законом имплантами. Правительство могло хотя бы для порядка возмутиться!

Если позволит совесть, то где-то с середины игры можно вообще плюнуть на Нашествие, выставить на базах хорошую охрану и заниматься только подготовкой ответного удара, благо, всю необходимую технику уже можно произвести самостоятельно.

И напоследок — несколько чисто пацифистских советов.

Не убивайте Multiworm'ов, лучше парализуйте их. В противном случае вы рискуете встретиться с неприятной ситуацией, когда из чрева убитой твари вылезут три-четыре опаснейших Hurergworm'a и быстренько расправятся с вашими агентами. Но помните: большие черви парализуются только после ранения и быстро приходят в себя.

Не убивайте Chrissalid'ов и Alien Egg'ов — для завершения миссии это не особо нужно. Первые вообще безвредны, а ко вторым главное не приближаться.

В ближнем бою будьте аккуратнее с противниками, имеющими гранаты. Если граната уже активизирована, то она взрывается вместе со смертью или падением хозяина. А если рядом валяется еще несколько несчастных, притом в полной экипировке, то при взрыве могут рвануть и их гранаты, — за компанию. В итоге получится грандиозный фейерверк, в финале которого ваших бойцов вынесут вперед ногами. В таких случаях идеально применение психического оружия: заставьте врага выкинуть куда подальше все взрывоопасные предметы, а уж потом берите его.

Вот, собственно, и все. Надеюсь, вы уловили основные принципы. А большего и не надо. Все прочие тактические элементы, связанные с методикой пацифиста, обнаружатся для вас по ходу дела.

Михаил Рахаев



ОБУЧАЮЩИЕ И РАЗВИВАЮЩИЕ ИГРЫ **НЬЮ МЕДИА ДЖЕНЕРЕЙШН**

ИГРАЙ И УЧИСЬ!

ПРЕДСТАВЛЯЕМ КОМПАКТ-ДИСКИ ДЛЯ ПЕРСОНАЛЬНЫХ КОМПЬЮТЕРОВ



540

ПРИЗРАК СТАРОГО ПАРКА

Погрузитесь в загадочную атмосферу дома-призрака, построенного гениальным механиком. Ваша задача - выбраться из чудовищного лабиринта. Не так-то просто одолеть вращающиеся комнаты, опускающиеся лестницы, запирающиеся двери, а также решить множество головоломок. Справляются с этим очень и очень немногие. Гигантский механизм бросает вызов Вашему интеллекту!



**ВОЙДИ В XXI ВЕК
ОБРАЗОВАННЫМ ЧЕЛОВЕКОМ!**

ЗАКАЗ ДИСКОВ И СПРАВКИ ПО ТЕЛ.: (095) 401-2317.

ДОСТАВКА ЛЮБОГО КОЛИЧЕСТВА НАШИХ ДИСКОВ ПО МОСКВЕ БЕСПЛАТНАЯ!



**Специально
цены для
участников
программы RMC
(R-Style
Multimedia
Club). Справки
по телефону:
(095) 403-9003.**

Компьютерный центр «R-Style» Декабристов ул., 38/1. Ст. м. «Отрадное». Тел. (095) 403-9003, 403-9950. Битман Мясницкая ул., 11. Ст. м. «Лубянка». Тел. (095) 921-0365, 903-6818. Битман Таганская пл., 10. Ст. м. «Таганская», «Марксистская». Тел. (095) 911-7233, 903-6818. Битман Б. Якиманка ул., 21. Ст. м. «Полянка», «Октябрьская». Тел. (095) 230-7516, 230-7461, 903-6818. ДИАЛ Электроникс Садовая-Коретная ул., 20. Ст. м. «Маяковская». Тел.: (095) 928-8581. ДИАЛ Электроникс Строителей ул., 11/1. Ст. м. «Университет». Тел.: (095) 928-8581. ДИАЛ Электроникс Молдавская ул., 4. Ст. м. «Кунцевская». Тел.: (095) 928-8581. ДИАЛ Электроникс Краснопрудная ул., 12/1. Ст. м. «Комсомольская». Тел.: (095) 928-8581. ДИАЛ Электроникс г. Королев (бывший Калининград), ул. Коминтерна, 17. Тел.: (095) 928-8581. СВ Монтажная ул., 7/2. Ст. м. «Щелковская». Тел. (095) 966-0101, 966-1001. СВ Профсоюзная ул., 16/10. Ст. м. «Академическая». Тел. (095) 966-0101, 966-1001. СВ Пушечная ул., 4. Ст. м. «Лубянка». Тел. (095) 966-0101, 966-1001. Диск Ленинский просп., 11. Ст. м. «Октябрьская». Тел. (095) 955-0394. Дом педагогической книги Б. Дмитровка ул., 7/5. Ст. м. «Охотный ряд». Тел. (095) 229-5435. Кинолюбитель Ленинский просп., 62/1. Ст. м. «Ленинский проспект». Тел. (095) 137-0833. Классик Котельническая наб., 1/15. Ст. м. «Таганская». Тел. (095) 915-4632. Классик Веташин пер., 5/4. Ст. м. «Площадь Революции». Тел. (095) 915-4632. Мазай Строителей ул., 11/1. Ст. м. «Университет». Юнитекс 15-я Парковая ул., 10А. Ст. м. «Первомайская». Тел. (095) 461-0232. Коммерческий центр Вернадского просп., 39. Ст. м. «Проспект Вернадского». Тел. (095) 432-9351. Компьютерный салон Покровка ул., 28. Ст. м. «Китай-город». Тел. (095) 917-44-56. А также в магазинах «1С: Мультимедиа» и магазинах фирмы «Портня».



Dark Colony

ЗЕМЛЯНЕ

Первая миссия:

Первое столкновение

Добро пожаловать на Марс, лейтенант. Начальство ждет только демонстрации ваших способностей. А ведь чего-чего, а уж их-то у вас хоть отбавляй. Продемонстрируем?

Вам надлежит отыскать свою базу и спасти то, что от нее осталось за время продолжительной атаки чужих.

Итак, сразу после высадки направьте всех своих воинов вверх по дороге. Когда завяжется первая битва, не забудьте вдохновить (Inspire) своих солдат, чтобы те лучше сражались. Пройдите вверх экрана, попутно захватывая посадочные маяки и получая подкрепление. Ваша база (вернее, ее останки) находится в верхнем правом углу. Уничтожьте атакующих ее инопланетян, и миссия будет выиграна.

Вторая миссия: Оборона

"Чужие" атакуют один из рудников землян. Главная цель их атаки — воздушные установки, вырабатывающие кислород. Вы должны отбить это нападение и защитить

установки до появления более опытного командира.

Вторая миссия также не отличается особой сложностью. После приземления (вернее, примарсения) отправьте буровую установку на добычу руды (ближайшей кратер с Petra-7 находится справа от вашей базы). Затем произведите апгрейд всего, чего можно, и постройте шесть роботов. Тройку отправьте на защиту воздушных установок, а еще троих оставьте охранять шахту и базу. Командира держите возле базы. Вскоре "чужие" начнут высаживать десант. Обычно это пятерка пехотинцев и два демона. Отбить нападение не составит особых проблем.

Когда выработаете всю руду, отправьте бурильную установку вниз — там находится еще один кратер. Вскоре на нижнюю шахту навалится большой отряд "чужих". Отбейте и эту атаку, после чего миссия завершится.

Третья миссия: Petra-7

Исследовательская экспедиция обнаружила в районе New-Vladivostok богатые залежи руды Petra-7. Однако "чужие" прочно обосновались в этом секторе и пытаются уничтожить нашу исследовательскую базу. Задача заключается в защите базы и уничтожении всех марсианских построек в данном районе.

В начале миссии пошлите бурильную установку на шахту слева от базы. Именно с этого задания игроющему дается возможность отчетливо понять золотой принцип: время — деньги. Чем дольше вам удастся продержаться, тем больше вы накопите ресурсов для дальнейшего развития.

Сначала проапгрейдите двор и изготовьте пару Firestorm. Поставьте их сверху от базы. Затем произведите трех роботов и бурильную установку, захватив затем кратер к северо-западу от вашей базы. Для защиты разверните рядом с шахтой также пару Firestorm.

Создайте группу из пяти роботов и отправьте их к синей базе справа. Туда же, когда будут деньги, поставьте дополнительно два Firestorm.

В середине карты находятся два кратера. Когда они заработают, отправьте к ним группу роботов и подведите в район два Firestorm, которых и пошлите на разведку.

Постарайтесь не потерять ни одной шахты. Когда атаки противника захлебнутся, создайте ударную группу из роботов и отправляйтесь громить базу "чужих", которая находится в верхнем левом углу экрана. Миссия, в принципе, несложная, но придется с приличной скоростью поорудовать мышью.

Четвертая миссия:

Спасательная операция

Мы получили задание от корпорации "Стратус" разыскать одного из их командиров, пропавшего в данном районе несколько дней назад. По имеющимся сведениям, в этом секторе также находится база пришельцев (вернее, аборигенов, это мы для них пришельцы!), которую необходимо уничтожить.

Сразу же после высадки отправьте командира (читайте — себя) в левый нижний угол экрана. (Hint: чтобы командир не "отвлекался" при встрече с войсками противника, дайте ему команду Move. А чтобы не водить лишней раз мышкой, привыкайте работать с клавиатурой: hotkeys — M, A, W, S). Там вы найдете командира "Стратус". Его заберет космический корабль, вам же предстоит еще разобраться с "чужими".

Постройте две бурильные установки и отправьте их разрабатывать шахты по обеим сторонам базы. Затем постройте спутник-разведчик и откройте по возможности всю карту.

Создав ударную группу роботов и построив две артиллерии, захватите еще пару шахт, дабы не испытывать нужды в деньгах. Затем постепенно приближайтесь к базе противника (она находится сверху по центру).

Используя артиллерию, уничтожьте все защитные сооружения. Миссия пройдена.

Пятая миссия:

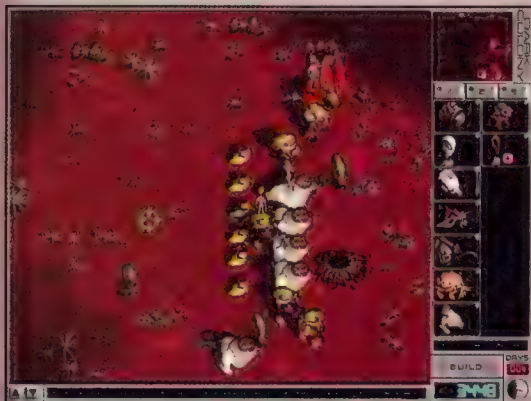
Двойное предательство

Наши соперники по захвату Марса, земная корпорация "Стратус", предложила помощь в уничтожении марсиан. По их версии, в этом районе находится основная база "чужих". Если уничтожить ее, то Марс окажется под контролем человеческой цивилизации. Люди должны объединиться для последней битвы, призывают нас активисты.

В начале миссии ваша база находится в правом нижнем углу. Синие солдаты являются союзниками. Их база находится ближе к левому нижнему углу карты.

Для начала отправьте бурильную установку к ближайшей шахте справа. После этого постройте защиту из трех-четырех Firestorm. В этой миссии вам становится доступным разведывательный бомбардировщик-шаттл. Используйте его для открытия всей карты. Хотя в Dark Colony и применяется Fog of War (причем весьма удачно — днем видимость увеличивается, ночью уменьшается), все основные сооружения (шахты и база противника) остаются на карте даже в том случае, если в этом месте нет ни одного вашего юнита. (Hint: чтобы узнать, есть ли в кратере Petro-7, находится в нем шахта противника или же вулкан давно опустел, — обязательно посылать туда спутник-разведчик. Обведите кратер курсором, и вы увидите оставшееся количество минерала. Если оно уменьшается — там шахта противника, если же показывается что-то вроде 15/15 или 20/20 — шахта пуста).

Разведав всю карту, отстраивайте груп-



■ Такую оборону ничем не пробьешь — и отвлекаться не надо — медики знают свое дело. Выстроил и забыл!



■ В этом случае самое разумное — отступить. Маневрировать и еще раз маневрировать, иначе — труба

гу захвата (пять-шесть роботов, командир и два Firestorm) и отправляйтесь на захват новых шахт. База инопланетян — сверху, ближе к левому краю. Когда разовьетесь и начнете их громить, ваши союзники перекинутся на сторону врага.

После расправы с чужими принимайтесь и за бывших друзей. Разгромив их базу, пошлите спутник в левый нижний угол, и миссия закончится. Но когда вы отправитесь на командный пункт, ваш корабль перехватит марсианская тарелка, и вы окажетесь в плену.

Шестая миссия: Освобождение

"Чужие держат меня в отдельной камере. Я слышу, как за стеной раздаются крики моих собратьев. В углу камеры мною был обнаружен автомат, лежащий возле груды костей, некогда бывшей человеком. Меня охраняет всего один инопланетянин, и я представляю, какое удивление отразится на его лице, когда яйцеголовая башка отлетит на пару метров от тела". И вправду, какое? (Примерно как у того убийцы из про-тарантиновского фильма "Запекшаяся кровь"?) Ну да не суть...

Уничтожьте стражника и идите вправо. Разбейте барьер, освободите своих солдат, сделайте Inspire и уничтожьте группу "чужих". Затем двигайтесь до упора вправо и спускайтесь вниз. Вам предстоит прогнаться до первого поворота направо, а затем выйти к правой стороне экрана. Когда окажетесь в проходе, по центру справа, — нажмите кнопку m (move) и, не обращая внимания на атаки инопланетян, направьте командира вниз. Поверните налево и войдите в небольшое закрытое помещение с зеленой пентаграммой в центре. Миссия закончится. Вы освободились, а также нашли боевой артефакт.

Седьмая миссия: Оружие древних

В этом районе обнаружена еще одна база "чужих". На данный момент инопланетяне ведут атаку на укрепления союзников. Без нашей помощи им долго не продержаться. Но есть и приятные новости. Ученые исследовали захваченные вами артефакты и пришли к выводу, что их можно использовать в качестве оружия нападения. В этом районе также удалось обнаружить останки древней цивилизации Марса. Если исследовать их, то можно найти новые интересные технологии.

Итак, ваша база находится в левом нижнем углу, а база союзников — приблизительно по центру экрана. У "чужих" тоже две базы: одна слева сверху, вторая справа чуть ниже центра. Вначале отправьте бурильную установку вправо за мост (там расположена шахта Petro-7) и отправьте на ее охрану командира и тройку роботов. О союзниках пока не беспокойтесь — они выдержат первые два-три нападения. Ваша основная цель — развиваться. Вторая шахта находится слева от базы, а еще один кратер — слева по центру.

Развившись, обезопасьте свою базу парой Firestorm и отправляйтесь спасать "ближнего". Отбейте очередную атаку пришельцев и постройте рядом с базой союзников три Firestorm. Этим вы решите проблему ее защиты. Надеяться на то, что в этой миссии у противника кончатся деньги, бесполезно. Рядом с его нижней базой на-

ходятся две шахты, в одной из которых 60 000 тонн минерала. Так что начинайте потихоньку копить силы.

Разведав спутниками всю карту, приступайте к добыче артефактов. Используйте их для уничтожения больших скоплений марсианских войск. Сначала разгромите верхнюю базу, затем принимайтесь за нижнюю.

Для быстрого уничтожения оборонительных сооружений вокруг базы противника используйте Solaris. Затем атакуйте ее роботами. Миссия не из сложных, но без труда, как известно...

Восьмая миссия: Вторая попытка

В этом районе все наши атаки, направленные против "чужих", были отбиты. Кроме того, инопланетянам удалось практически полностью уничтожить две последних базы союзников. Вы должны попытаться спасти оставшиеся войска, после чего уничтожить все подразделения марсиан в данном секторе. Это одна из сложных миссий.

Пока инопланетяне добивают остатки союзных укреплений, у вас есть время на развитие. Начать стоит с возведения активной обороны. Прежде всего, отправьте буровую установку к кратеру сверху от базы. Разведайте карту, попутно производя апгрейд брони и оружия Firestorm. Затем постройте еще одну буровую установку, которую отведете к шахте в верхнем левом углу. Туда же пошлите и командира. В этом районе находятся древние руины, среди которых можно найти несколько артефактов. (Hint: артефакты добываются следующим образом: после постройки исследовательского центра вы увидите места добычи артефактов — сиреневые пентаграммы. Поставьте на них буровую установку, и она начнет разрывать руины в поисках заветных предметов).

Сначала противник не обращает на вашу шахту никакого внимания, хотя она и практически беззащитна. Но как только начнутся первые атаки — спасайте командира и удирайте к базе. К этому времени у вас должно быть достаточно денег для постройки шести Firestorm. Загородите ими подход к базе слева, выставив их в два ряда. Сзади поставьте шесть дальнобойных орудий, а в небо выведите два "восстанавливающих силы" самолета. Такая защита врагу не по зубам.

В левом нижнем углу экрана находится еще одно место добычи артефактов, но там же расположена база пришельцев. Подведите туда шесть роботов и, используя Коах, уничтожьте основную часть вражеского войска. Если повезет, то три Коах полностью уничтожат марсианскую базу.

Наройте еще артефактов и приготовьтесь к атаке на вторую базу, по центру сверху экрана. Подведите три артиллерии и, осветив саму базу спутником-разведчиком, расстреляйте ее из-за гор.

Девятая миссия: Месть

В данном районе находится несколько инкубаторов "чужих", которые отлично охраняются. Кроме того, здесь расположена база предателей — клана Стратус. (Эх, а вы

еще ихнего командира выручали!) Задача играющего традиционна. Уничтожить базу чужих и все инкубаторы, а также отомстить изменникам за ваше пленение.

В начале миссии разверните бурильную установку на кратере слева. Шахта богата, так что недостатка в деньгах вы на первых порах испытывать не будете.

Прежде всего, вызовите командиром подкрепление — это поможет отбить первую атаку. Проапгрейдите базу и постройте пять Firestorm. Разверните их на правом фланге и повесьте над ними пару спутников-медиков. Затем подкрепите оборонную линию, произведя три артиллерии. Теперь, обезопасив свою базу, начинайте разведку. Обновив спутником инкубатор, посылайте туда еще два спутника и уничтожайте его с воздуха.

База "чужих" находится справа сверху, база предателей — справа снизу. В левом верхнем и левом нижнем углах находятся руины. Пошлите туда буровую установку и обзаведитесь артефактами. Затем, накупив ударный отряд, отправляйтесь в атаку на базу инопланетян. Используя Коах, уничтожьте основную часть войск противника, а затем стремительным броском разгромите



■ Очередной лабиринт. Проходится за полминуты :-)

те главный модуль базы. Марсиане перестанут получать деньги и скоро "сломаются".

Пришло время разбить базу предателей. (Hint: иногда войска противника прячутся в лесах, и заметить их можно только в том случае, если они начнут вас атаковать. Для вычисления таких блуждающих солдат используйте спутник-разведчик).

Десятая миссия:

В поисках подземелья

По данным разведки, в этом районе находится вход в секретную подземную тюрьму пришельцев. Из-за крупной поломки сборочного центра базы вы не сможете строить бурильные установки. Однако, используя киборгов (S.A.R.G.E.), все же можно перехватывать энергию Petra-7, добываемую шахтами противника. Цель миссии — уничтожить базу марсиан и найти вход в подземелье.

В начале миссии отправьте свою единственную буровую установку разрабатывать кратер слева от базы. Начинайте развиваться, постепенно отстраивая оборону и производя апгрейд строений. Постройте спутник и откройте всю карту. База противника находится в левом нижнем углу. (Hint: чтобы добыть 50% минерала из шахты противника, необязательно подводить киборга



■ Накопление сил. Еще чуток, и идем в атаку

к ней самой. Достаточно осветить шахту своим спутником и с безопасного расстояния (два-три экрана) потихоньку воровать энергию. Однако киборгу необходимо обеспечить мощную защиту, иначе вражеские войска быстро его уничтожат).

Время от времени вам будут присылать новые буровые установки. Используйте их для добычи артефактов и постройки новых шахт. Накопив штук пятнадцать киборгов, отправляйтесь в атаку. Башни вам не страшны — киборг имеет почти в два раза большую дальность стрельбы. Рядом с базой противника находится вход в подземелье.

Одиннадцатая миссия: Пленники

Вам предстоит преодолеть еще один лабиринт, в камерах которого содержатся солдаты, захваченные злобными марсианскими тварями. Вы должны освободить своих товарищей прежде, чем пришельцы "прочистят" им мозги. Кроме того, здесь, вероятнее всего, находится еще один артефакт, уцелевший со времен древнейших цивилизаций Марса.

Одна из простейших миссий. Объедините всех солдат в группу и дайте им команду следовать в верхний левый угол лабиринта. Там вы обнаружите комнату с зеленой пентаграммой и новым артефактом. После этого отправляйтесь в правый верхний угол, где вас атакует голем. Развернитесь и пройдите вниз. Слева — вход в камеру. Там находятся пленники. Освободите их (в камере четыре группы по три человека в каждой). После обнаружения всех пленных миссия закончится.

Двенадцатая миссия: Совет избранных

В районе высадки назначено очередное заседание марсианского "Совета избранных". Если членам совета удастся проникнуть на базу, где назначена встреча, то они вызовут огромный отряд, который без проблем уничтожит вашу базу. Задача — успеть ликвидировать членов этого совета, прежде чем они доберутся до места встречи. После чего разгромить и сооружения "чужих" в этом районе. Это одна из самых сложных миссий.

В самом начале быстро раскройте шахту и отправьте командира вправо. Скоро внизу, в центре экрана, появятся первые два члена совета. Они направляются на базу в верхнем правом углу экрана. Командир должен успеть их перехватить и уничтожить.

И чем быстрее, тем лучше, так как "чужие" вышлют на подмогу группу демонов. Расправившись с обоими советниками, быстро отступайте на базу, где начинайте апгрейд и строительство обороны.

Отправьте робота и двух солдат в левый верхний угол экрана — там вскоре появится очередная партия членов совета. В этом районе есть много мест, где можно добывать артефакты. Используя Maktor, вы сможете уничтожить многочисленные отряды противника. Но будьте осторожны — при этом могут пострадать и ваши войска, оказавшиеся поблизости.

У врага имеется также и вторая база, находящаяся в правом нижнем углу. Когда вы уничтожите значительную часть марсианских войск и большинство шахт опустеет — время начинать наступление. Вначале разбейте нижнюю базу, затем принимайтесь за верхнюю. Киборг — оружие победы, чем, собственно, все и сказано.

Тринадцатая миссия: Затяжная схватка

Несмотря на несчастливый номер, миссия довольно легкая. В этом районе находятся две базы пришельцев: одна сверху в центре, вторая справа снизу. Все развивается по стандартной схеме. Апгрейд, создание активной обороны, разведка спутником, поиск и разработка артефактов, накопление сил и финальная атака. Единственный нюанс — если не хотите особых осложнений — оставляйте игру и идите курить, выпейте чашечку кофе (или чего-нибудь покрепче) и подождите, пока компьютер выдохнется и выработает все шахты. Затем идите в атаку. Напалмовая атака вкупе с Inspire — и ваш отряд киборгов снесет что угодно.

Четырнадцатая миссия: Артефакт победы

Итак, в этом лабиринте находится артефакт, захватив который, мы сможем раз и навсегда отделаться от пришельцев. Все зависит от вас, командир. Самая легкая миссия. Пройдите от точки старта вниз, затем сверните направо и идите по узкому проходу. В конце его находится артефакт смерти.

Последняя миссия: Финальная схватка

Итак, в районе сконцентрированы остатки некогда могущественной армии "чужих". Используя найденный артефакт смерти, вы должны изгнать Марс от его исконных обитателей раз и навсегда! В этой миссии решается судьба неприветливой планеты, ставшей могилой для многих ваших солдат.

В самом начале миссии произведите необходимый апгрейд и организуйте круговую активную оборону. Постройте три спутника-медика и полностью восстановите жизнь артефакта смерти. На первых порах держите его у базы. Противник будет посылать против вас большие отряды демонов и големов. Отбив основную волну нападающих, начинайте копить силы для финально-

го броска.

У пришельцев две базы: одна расположена в верхнем левом углу экрана, другая — посередине сверху. Вначале уничтожьте вторую базу (до нее легче добраться). Затем накопите у моста отряд киборгов для отстрела прорвавшихся големов и, используя артефакт смерти, уничтожьте последний оплот пришельцев.

Вот она, долгожданная победа, показываемая в финальном мультфильме. Однако, если у вас только 16 мегабайт памяти, то вы его не увидите! :-)) Ладно, его можно прокрутить отдельно в любом плеере, файл называется hending.avi. Кстати, сам мультфильм оставляет желать много лучшего и вряд ли является стимулом к достижению финала игры.

МАРСИАНЕ

Первая миссия: Нежеланные гости

Брат, на этой красной планете, на нашем втором доме, нежданные гости! Они не татары, они хуже... Мерзкие людишки хотят изменить чудесную газовую атмосферу нашей планеты, превратив ее в какой-то воздух. Этого не должно произойти! В данном секторе расположены установки по переработке воздуха. Уничтожьте их.

Первая миссия — она и есть первая. Сгруппируйте всех воинов и ведите их вверх. При атаке используйте Inspire, дабы ваши существа лучше сражались. Дойдя до верха экрана, поверните направо, затем пройдите вниз и выйдите в центр. Уничтожайте на своем пути все строения землян и вызывайте подкрепление, используя красно-синие растения. После разгрома последней установки миссия закончится.

Вторая миссия: Первая кровь

В секторе расположены какие-то объекты, на языке людей именуемые "радиостанции". По нашим сведениям, они используются этой примитивной цивилизацией для общения. Вы должны уничтожить эти строения, лишив людей возможности передавать сведения на Землю.

В начале миссии отправьте Улитку (Brozar) собирать Petra-7. Затем произведите апгрейд строений базы и постройте для защиты двух Су-демонов. После этого разведайте командиром местность возле базы. Еще один вулкан расположен по центру экрана. Постройте группу из шести Су-демонов и ведите их вместе с командиром и улиткой на освоение новой шахты. Попутно уничтожьте ближайшие радиостанции.

Постройте еще несколько Су-демонов и отправьте их в верхний правый угол карты. Затем спуститесь вниз по правому краю и уничтожьте оставшиеся радиостанции.

Третья миссия: Биосфера

В данном секторе расположена база землян. Но сюда их привлекают не богатые залежи Petra-7, а что-то еще. Возможно, они узнали о том, что в этом районе находятся артефакты древней цивилизации Марса. Мы не должны допустить, чтобы оружие древних попало в руки людей.

В начале миссии отправьте улитку на кратер вулкана рядом с базой. Затем произведите апгрейд строений. Справа от базы

находится один из ваших солдат. Пошлите его вправо, и он обнаружит Биосферу. Направьте на ее охрану командира, а сами постройте три краба-башни (Xenovort) и пошлите их на защиту найденного артефакта. Враг начнет посылать туда группы солдат, но через вашу линию обороны ему не пробиться. Постройте с десяток Су-демонов и отправьте их вверх. База противника находится именно там, сверху посередине. Уничтожьте защитные сооружения, а затем разбейте левый нижний угол базы (Энергетический центр). Противник перестанет получать средства от добычи минералов, а стало быть, не сможет строить новые здания. Уничтожьте остатки базы, не отвлекаясь на солдат.

Четвертая миссия: Провал

В данном регионе земляне построили хранилище для Петра-7. Наша база из-за бесчисленных атак находится в ужасном состоянии. Брат, ты должен найти хранилища землян, выкрасть оттуда партию Петра-7, а затем развиться, построив оборону и выкинув землян из этого сектора!

Сразу после телепортации проведите командира вправо, затем пройдите вниз, поверните налево и перейдите по мосту реку. Ваша конечная цель, хранилища руды, расположена в верхнем левом углу. Дайте командиру указание двигаться (Move), указав на верхний левый угол. Он сам найдет кратчайший путь. (Когда дойдете до хранилищ, заведите командующего во все три здания, прежде чем телепортироваться на базу, — таким образом вы получите не десять тысяч, а все пятнадцать).

Теперь у вас есть возможность провести апгрейд базы и построить оборону. Ответьте улитку на ближайший кратер. Постройте несколько крабов и разверните их на подходах к базе. Подкрепите оборону парой атрилов (Atril). Теперь — самое время заняться созданием армии.

Прежде всего, проведите разведку, используя птицу орту (Orthu). Затем создайте ударную группу из пятнадцати Су-демонов и пяти атрилов. База противника расположена в левом нижнем углу экрана. Когда он опустошит все свои шахты — идите в наступление. Вынесите Firebolt's дальноточным огнем атрилов, затем бросайте в атаку Су-демонов.

После разгрома всей базы вы получите пренебрежительное сообщение, что командиру землян удалось спастись.

Пятая миссия: Один против всех

Ты разгромил землян, брат, но их командиру удалось сбежать. Он нужен нам. Нужен живым. Эта миссия — твой шанс восстановить пошатнувшуюся репутацию в глазах высшего совета. Найди командира Тика и похити его. Действуй!

Как вы понимаете, действуя одним своим командиром, вы завалите пять, максимум десять солдат. Поэтому необходимо пойти на хитрость. По всей базе раскиданы хранилища с Петра-7. Когда вы захватываете хранилища, вам на помощь высылают группу солдат. Управлять ими вы не можете. Но это и не нужно. Эти воины отвлекают на себя огонь противника, тем самым освобождая для вас путь.

Миссия проходит следующим обра-

зом. В начале дайте командиру указание Move (иначе он начнет отвлекаться на огонь противника и будет уничтожен) и идите вверх, избегая вражеского огня и захватывая хранилища Петра-7. Если путь впереди вас перекрыт вражескими войсками — вызовите подкрепление и, пока земляне будут разбираться с вашими солдатами, проведите командира мимо заставы. Если потребуется — ведите воинов за собой по кругу, растягивая их ряды и стараясь найти брешь. Если зажмут — пиши пропало. Командир Тик находится в центре карты. Сразу после его обнаружения прилетит летающая тарелка и заберет вас обоих на родную базу.

Шестая миссия: Троянский конь

Великолепно, брат. Тебе удалось захватить командира Тика, и теперь мы сможем "профильтровать" ему мозги, сделав своей марионеткой. Из рассказа этого человека мы узнали, что в данном секторе земляне уже добывают один из сильнейших артефактов — Lunatek. Они не должны завладеть столь мощным оружием. Пока командир Тик отвлечет их внимание, вы должны захватить место разработки артефактов, а затем уничтожить базу землян.

В начале миссии внизу экрана вы увидите, как командир Тик ответит часть солдат в сторону. После телепортации уничтожьте оставшихся стражников и ответьте три артефакта на свою базу. Постройте улиток и освоите две шахты (справа и снизу от базы). После этого проапгрейдите все строения.

В этой миссии вы получите возможность добывать артефакты. Одно из мест добычи находится чуть ниже вашей базы. Построив защиту, начинайте копить силы для решительного броска. Используя Lunatek, можно уничтожать небольшие группы землян одним артефактом.

База противника находится по центру, ближе к правому краю. Постройте Су-демонов и атрилов, снабдив их птеркой солдат для защиты от спутников. После этого идите в атаку. Миссия закончится, когда вы разгромите все строения землян.

Седьмая миссия: Дружба "чужих"

Наши шпионы среди землян, клан Стратус, попросили защиты. В этом секторе расположены три базы людей. Соперникам Стратуса удалось прознать об измене, и теперь они пытаются уничтожить предателя. Но Стратус уже выполнил свое предназначение и не представляет для нас интереса. Уничтожьте всех.

Ваша база расположена в левом верхнем углу. Базы противников — в нижнем правом и в нижнем левом углах, база Стратуса — в верхнем правом. Пока земляне атакуют базу Стратуса, у вас есть время развиваться. Постройте две шахты (одну на кратере справа от базы, вторую снизу) и обеспечьте им должную защиту (четыре краба и по паре атрилов на каждую из шахт будет вполне достаточно). Затем, когда база Стратуса будет уничтожена, земляне начнут атаку на вас. К этому времени вы должны успеть произвести апгрейд вооружения. Когда противник выработает все свои

шахты, переходите в наступление. Вначале атакуйте врага в правом нижнем углу. Прежде всего ослабьте его артефактами, затем нанесите стремительный удар, уничтожив энергетический центр. Методично добейте первую базу.

После этого разгромите базу в левом нижнем углу, и задание выполнено.

Восьмая миссия: Командир Тик

Хотя основная база Стратуса была разбита, командиру Тiku удалось скрыться. Теперь он вышел с нами на связь и сообщил, что в этом секторе находится вход в подземный исследовательский комплекс. Найдите Тика и расспросите его.

В начале миссии пройдите вверх. Там вы встретите командира Тика, но он предаст вас и заманит в ловушку. Дайте команду Move и, не вступая в схватку, пройдите вверх экрана, а затем поверните направо. База противника находится в правом верхнем углу. Обогнув ее, идите вниз. Дойдя до края экрана — поверните налево (здесь вам дадут подкрепление). Пройдите влево до упора и убейте предателя Тика. Вас перенесут на базу и дадут денег для строительства. Постройте улитку и отправьте ее на кратер слева. Шахта большая, так что минералов вам хватит.

Проведите свой отряд на базу и начинайте выстраивать оборону. Дальше все по плану: апгрейд — накопление сил — медленное стягивание кольца войск вокруг базы противника — атака.

Девятая миссия: Зал знания

Брат, в этом лабиринте находится зал знания, в котором сокрыта мудрость древних. Ты должен найти это место, чтобы мы смогли просканировать находящиеся там артефакты и собрать нужную нам информацию.

Очередной лабиринт. Как обычно, берем командира, переводим его в режим Move и идем вверх. На первом повороте идем вправо, затем вверх, и еще раз направо. Цель вашего путешествия находится в правом нижнем углу. Когда вы войдете в зал знаний, потребуются продержаться там ровно минуту. Но будьте готовы, что куча вражеских роботов доставит вам серьезные неприятности. Пока они отвлекаются на големов, бегайте по углам комнаты, а по истечении минуты выберите к выходу. Миссия пройдена.



■ Противник среагировал довольно быстро. Мой голем здесь уже с минуту энергию крадет

Десятая миссия: Ответный удар

Брат, нельзя терять ни минуты! В данный момент земляне атакуют нашу базу в этом секторе и уже практически уничтожили ее. Ты должен найти вторую базу, развиться, а затем нанести землянам ответный удар, уничтожив все их базы.

В самом начале миссии вы ничего сделать не можете :-). Вскоре у столба, в правом нижнем углу, появится ваш командир. Захватите хранилища Petra-7 и постройте основной модуль базы и улитку. Отведите остатки войск к нижней базе. Теперь самое



■ Против лома нет приема: такая толпа големов кого хошь вынесет.

главное — успеть построить оборону. На первых порах хватит двух крабов и группы солдат.

Разведывайте еще одну шахту вблизи базы и захватите ее. После этого производите апгрейд и начинайте строить оборону. Откройте карту птиц и найдите места добычи артефактов.

База противника находится справа по центру. Используя Tektara, вы сможете управлять всеми букашками и прочей живностью, обитающей на Марсе. Lunatek, в этом отношении, конечно, лучше. Далее можно либо ждать, пока противник истощит все свои запасы Petra-7, либо уничтожать его шахты и ломиться в атаку. Первый вариант, понятное дело, легче. Но это уже на ваш выбор.

Одиннадцатая миссия: Големы

Брат, в этом регионе создано особо опасное положение. Землянам удалось уничтожить всех наших улиток, а на постройку новых не хватает денег. Однако в этом районе укрылась пара големов. Ты должен найти големов и с их помощью перехватить энергию из шахт противника.

В начале миссии пройдите вверх, обследовав заросли паутины, и найдите голема (второй голем спрятался в нижнем левом углу экрана). Ваша база находится сверху по центру. Отправьте голема вниз, и где-то внизу по центру вы обнаружите шахту противника. Используя команду Steal, украдите големом достаточно денег для постройки улитки. Затем можно спокойно развиваться.

Справа от вашей базы находится богатая шахта. Произведите апгрейд и выстройте оборону. База противника находится в левом нижнем углу. Постройте десяток големов и десять атрилов, добавив в этот отряд пятерку медиков. Медленно двигайте

эту группу по направлению к базе землян. Големы в таких количествах практически непобедимы.

Двенадцатая миссия: Просто битва

В этом регионе находятся две крупных цитадели землян. Твоя задача, брат, уничтожить их.

В начале миссии проведите разведку командиром на подступах к базе. Отправьте улитку на кратер вулкана справа. Направьте командира вверх и разведывайте узкий проход с двумя пустыми кратерами. Вы должны выстроить в этом месте заставу.

Произведите пять крабов и поставьте их справа от базы (пост номер один), подкрепив их тройкой атрилов, а затем снабдив и парой медиков. В то же время начинайте стягивать в этот перешеек крабов. (Hint: проще всего при защите жертвовать командиром — его уносят на базу, лечат, и он возвращается на поле боя. И не забывайте про его лазерную пушку!). Там необходимо по пять башен с каждой стороны, четыре атрила и два медика (пост номер два). Вскоре в этом месте заработает одна из шахт.

Теперь, при такой обороне, вы спокойно можете послать туда улитку. Произведите апгрейд базы и вооружения. Затем создайте группу из

трех атрилов, двух големов и пяти крабов. Выше второго поста находится еще две шахты и место добычи артефактов. Выстройте там пост номер три (шесть крабов, четыре атрила, три голема, два медика). Здесь придется выдержать самые мощные атаки землян.

У врага в этом квадрате две базы: в правом верхнем и в правом нижнем углах. Сначала желательно разбить верхнюю базу. Правда, к моменту атаки противник должен быть обескровлен (то бишь оставлен без шахт). Пятнадцать големов и десять атрилов будет более чем достаточно. После этого должна последовать атака на нижнюю базу, и еще одна победа будет записана в ваш архив.

Тринадцатая миссия:

В поисках подземелья

По сведениям разведки, в этом регионе расположен вход в подземный исследовательский комплекс людей. Его охраняет мощная цитадель клана Pap Luma. Ты должен уничтожить базу землян и найти вход в подземелье.

Итак, начало миссии. Одного из солдат сразу пошлите в левый нижний угол. Улитку отправьте разрабатывать кратер слева от базы. На этой карте много вулканов, но они пока не заработали. Произведите апгрейд базы и отправьте троих крабов влево. Здесь вы найдете пустую шахту. Защитите ее четверкой крабов и подтяните три атрила — очень скоро этот вулкан заработает. Теперь отправьте двух Су-демонов в середину экрана. Там вы обнаружите еще одну пустую шахту и небольшой (в ширину экрана) проход между горами. В этом проходе создайте мощную оборону (пять крабов, три атрила и два голема).

Вскоре заработает еще один вулкан.

Справа подход к вашей базе защищен горами (там же находится еще одна шахта). Пошлите солдата в правый верхний угол, и вы найдете кратер вулкана, а рядом — место добычи артефактов. Отстроив оборону и проапгрейдив все что можно, начинайте копить атрилов и големов. Построив штук по пятнадцать каждого, вы можете считать себя победителем. Разумеется, над армией следует повесить пятерку медиков.

У противника две базы. Одна сверху по центру, вторая — слева посередине экрана. Вначале атакуйте верхнюю базу. При таком численном превосходстве сразить врага не составит большого труда. Затем возьмитесь за базу слева. Там же расположен вход в подземелье.

Четырнадцатая миссия: Portalls

Брат, в этом подземном исследовательском комплексе земляне прячут оружие невероятной мощности. Оно должно перейти нам! Найдите его.

Очередной лабиринт, который придется за минуту. Дайте командующему указание Move и отправьте его по коридору вверх. На первом повороте сверните направо. Не ввязываясь в схватку, пройдите до того места, где коридор сворачивает вверх. Там есть узкий проход вправо вниз. Пройдите по нему до конца, и вы обнаружите комнату с артефактом Portalls.

Пятнадцатая миссия: Путь к победе

Этот сектор — последний оплот землян на Марсе. Схватка будет не из легких, брат, но как только наши ученые закончат исследование артефакта смерти, мы пришлем его тебе в помощь.

В начале миссии надо действовать очень быстро. В темпе голака разворачиваем шахту и строим по две башни с каждой стороны базы. Производим апгрейд, дабы как можно быстрее начать строительство големов и получить артефакт смерти. Первую атаку едва удастся отбить, но с появлением артефакта дело упрощается. Вешаем его над центром базы, вместе с двумя медиками. Медленно отстраиваем оборону.

Артефакт обеспечивает 100%-ную защиту. У противника в данном регионе три базы. Когда все подступы к вашей цитадели охраняет по три башни, четыре голема, три атрила и два медика с каждой стороны — делаем "финт ушами". Строим еще двух медиков и ведем группу из четырех лекарей и артефакта смерти к базе противника, которая расположена справа от середины карты. Постепенно продвигаясь вперед, выносим артефактом всю оборону и в считанные секунды уничтожаем первую базу. Далее следует контратака со стороны противника. Если вы ее выдерживаете, считайте победу в кармане. Медленно продвигая артефакт, выносим оставшиеся две базы.

И все — игра пройдена. Из финального ролика следует, что, отвоевав Марс, инопланетяне на этом не остановились и начали массивную атаку на Землю. Так что человечество в очередной раз допрыгалось... Возможно, это намек на Dark Colony 2?!

Игорь Власов,
Валерий Малашин

БРАТЯ ПИЛОТЫ



ZOO

Аналогично

Ни..ничего
не понимаю.



GAMOS

PILOT

Фирма "1С", Москва
123056, Москва, а/я 64
((095) 737-92-57
факс: (095) 281-44-07
admin1c@company-1c.msk.ru
www.1c.ru

Forgotten Ware

Death Track

*Nobody gonna beat my car
It's gonna break the speed of
sound*

*Oooh, it's a killing machine
It's got everything*

Deep Purple "Highway Star"

Издатель: Activision
Разработчик: Dynamix

Судя по всему, Death Track стал первой игрой, в которой к банальным автогонкам добавилась возможность расстрела соперников. Разработанная на Dynamix игра в некотором роде отражала тайные желания подавляющего большинства автомобилистов вообще и автогонщиков в частности. В самом деле, много приятнее изящно прошить пулеметной очередью подрывавшего вас придурка, чем изливать на него потоки нецензурной брани. Профессиональным пилотам Формулы-1 также не чуждо нечто человеческое — известно, что Эдди Ирвайн начал свою карьеру с... фингала, полученного от самого Айртона Сенны (притом, если верить истории, — весьма за дело)!

Если сказать просто, без художественных излишеств, то Death Track — это гонки со стрельбой. Вместе с девятью другими пилотами вы участвуете в чемпионате, и цель очевидна: приехать первым на каждой из трасс. Но в добавление к мастерству водителя и мощи машины — стандартным средствам достижения успеха — добавляется разнообразное оружие. Если не можешь обогнать идущего впереди пилота — просто расстреляй его, и дело с концом.

Заслуга разработчиков состоит в том, что игра сохранила баланс между собственно гонками и стрельбой. Можно выиграть, перебив большинство соперников, а можно их опередить по-честному. Оба пути реальны и приблизительно одинаково сложны, но наилучшей стратегией является, естественно, совмещение двух возможностей.

Особую привлекательность игре добавляет менеджерский блок. Можно (и нужно) апгрейдить машину: есть шесть деталей (мотор, броня, антикрылья и т.д.), и каждая из них доступна в трех вариантах, один другого лучше. Помимо апгрейда, кстати, часто приходится выполнять ремонт машины.

Богат и выбор средств уничтожения: пулеметы, различные лучевые пушки, ракеты, мины и все такое прочее. Любой тип оружия также имеет три степени крутизны.

Разумеется, на апгрейд вашего стального друга нужны деньги. Есть единственный способ заработать их — доехать до финиша живым. Чем выше место — тем больше наградные. За уничтожение соперников не дают ни цента, так что увлекаться этим делом не стоит, это не самоцель. Разве что иногда появится пренебрежительный тип и закажет уничтожение конкретного гонщика. Тогда, конечно, не грех и поохотиться за беднягой, ибо гонорар хоть и не огромен, но весом.

Ну что еще сказать? Графика в игре для 1989 года великолепна, все девять различных машин вполне полны на совесть. Музыка — просто отпад, это настоящий триумф ПЦ-шпукера! Игровальность — 100% (если бы можно было ставить оценки, то итоговый рейтинг был бы 10!). Ни один из клонов, коих за прошедшие 8 лет наплодилось в немереном количестве, не стал круче Death Track. То один, то другой аспект в разных играх удавался лучше, да и графика с тех пор сделала, мягко говоря, шаг вперед. Но статья тем, чем для своего времени был Death Track, не удалось ни одному проекту.

В связи с этим остается легкое сожаление о том, что до сих пор нет у нас Death Track 2. Он великолепно бы смотрелся и в сетевом варианте — уж по крайней мере выигрышной, чем Interstate '76 от Activision (кстати, издателей Death Track). Остается только с тоской вспоминать золотые денечки, когда, вдоволь наездившись и настрелявшись, человек покидал казенный компьютер с чувством, что называется, глубокого удовлетворения.

Андрей Алаев

MechWarrior

*Faster than a laser bullet
Louder than an atom bomb
Chromium plated boiling metal
Brighter than a thousand suns
Judas Priest "Painkiller"*

Издатель: Activision
Разработчики: Activision и Dynamix

Лицензию на право выпуска компьютерных игр в среде Battletech Activision приобрела у FASA очень давно. Еще в 1988 вышли игры The Crescent Hawk's Inception и The Crescent Hawk's Revenge. Делала их для новых хозяев компания Infocom, и были это в общем и целом RPG. Но настоящее вторжение боевых роботов на винчестеры началось в 89-м с вы-

Death Track



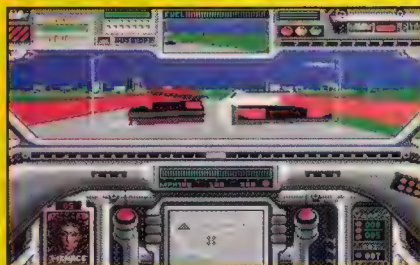
■ Моя любимая машина — Hellcat



■ Выбор средств уничтожения ближнего достаточно широк



■ И строчит из пулемета пулеметчик молодой!



■ Убрать двух зайцев одним выстрелом не удастся. Промах...



■ Враг уже в захвате, жаль, что ракеты кончились

ходом MechWarrior.

То действительно была великая игра. На основной ее каркас — имитатор робота — были насажены элементы менеджмента, квеста и ролевика. Все компоненты этого безумного коктейля были идеального качества, да и смешаны они были превосходно.

Имитатор поручили ребятам из

Dynamix, и те превосходно справились со своей задачей. Практически все технические моменты, реализованные в клонах и сиквелах — локализация повреждений по зонам (мех с одной подстреленной ногой падал и больше в бою участия не принимал); трехмерный ландшафт, активно используемый для засад; полеты; отдача приказов напарникам — были реализованы уже тогда. Разумеется, в EGA-графике, но господа, в КАКОЙ EGA! Это был лучший трехмерный имитатор 89-го года, даже лучше, чем Death Track!

Отлично был продуман менеджмент, который в официальных продолжениях поначалу как-то зажимали (воскрес он только в Mercenaries). Покупка, снаряжение робота, найм подельников — таковы были будни командира отряда наемников во Внутренней Сфере. И, естественно, торговля при получении контрактов — грызня за каждую кредитку, каждый процент. В расчет надо было принимать и политические распри пяти государств, на которых вы работали.

Ролевика в MechWarrior немного. В компанию к вам можно нанять еще троих пилотов, и у них есть свойственные ролевой среде параметры. В данном случае — мастерство пилота и стрелка. Собственно, такие же параметры есть и у вашего героя, но мы-то знаем, что вы воюете лучше всех гадов, вместе взятых! Однако больше этого не знает никто, так что придется повышать и свои характеристики, иначе более-менее достойных помощников вам не видать.

Говоря о квесте, я подразумеваю не традиционный тип игр, а альтернативный, навроде Pirates!. В MechWarrior есть сложный сюжет, распутать который предстоит вашему герою. Для этого надо изрядно полетать по всей Внутренней Сфере, а это стоит немалых денег. К тому же, есть ограничение по времени: если за 5 лет вы не вернете доброе имя и родовое поместье своей семье, то игра окажется проигранной и фактически завершится. То есть вы все еще сможете получать контракты, покупать все более крутых роботов, зарабатывать колоссальные деньги — короче, играть в имитатор с менеджментом. Но "пройти" игру уже не удастся.

Собственно, продвижение по сюжету и составляет основную трудность. То есть, с одной стороны, быстро летать по галактике, распутывая нити заговора. С другой — всегда нужно будет останавливаться хотя бы для того, чтобы заработать деньжонок на проезд. И нако-

MechWarrior



■ День Саранчи



■ Эх, люблю я большие тусовки!..

нец, к третьей, финальной битве, в которой вам будут противостоять 4 Battlemaster (самых мощных робота) с элитными пилотами, надо подойти соответственно подготовленным. Но все возможно, и в умелых руках даже слабенький (но верткий) Locust сможет завалить любого врага. А уж если Locust'ов много — врагу не выжить. Ваша "саранча" сгрызет кого угодно!

Клонов у MechWarrior — великое множество. Но только в самое последнее время появилась игра, выходящая на его уровень — MW2: Mercenaries. И то, даже в ней хилотовато с сюжетом — по этой части с первой серией не может спорить абсолютно никто. В целом, фанатам боевых роботов сейчас есть, во что поиграть. Но, безусловно, для многих из них, особенно для тех, кто начинал в старые добрые времена, MechWarrior навсегда останется первой любовью. Любовью, которая не ржавеет.

Андрей Алаев

Shortline

Издатель: ДОКА

Разработчик: Андрей Снегов

Логические игры не устаревают по определению. В 1992 году компанией ДОКА была издана прекрасная (не убоюсь этого слова) игрушка-симулятор железной дороги. Для многих она неизвестна и по сей день, но те, кто приобщился к ней когда-то, периодически возвращаются к ней даже и сегодня. Потому как ничего подобного с тех пор не появлялось.

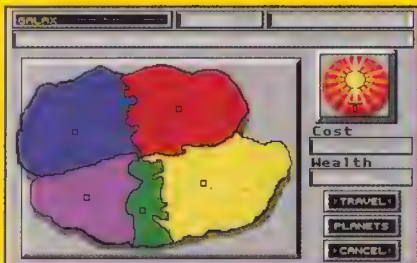
MechWarrior



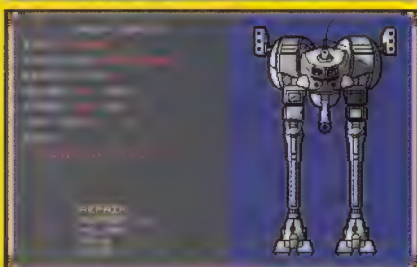
■ Режим тактического управления отрядом



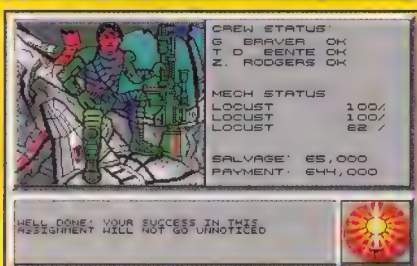
■ Банда: все на Locust'ах. Крайний слева — ваш герой



■ Вот она такая, Внутренняя Сфера...



■ Самый легкий, быстрый и прыткий робот — Locust. В переводе — саранча!



■ Миссия выполнена, считаем заработанные кредитки

Shortline



■ Между прочим, для многих в 1992 году Shortline по степени интересности соперничал с Dune 2



■ Игра только началась, а "бешеные" поезда уже прут полным ходом



■ До окончания партии осталось три секунды...

Судите сами. Игра идет в EGA'шной графике, которая выглядит как VGA'шная. Она прекрасно чувствует себя и на древнем 286'м аппарате, и на Pentium (в том смысле, что не ускоряется, как многие другие старые игры). Продуманная система повышения сложности постепенно подводит играющего к уровню, на котором ему приходится выкладываться с максимальной отдачей все 40 игровых минут.

Сюжет игры гениален в своей простоте: вам необходимо соединить железнодорожными путями разноцветные города (в начале игры их всего два, в конце — шесть), а потом — провести разноцветные же поезда в города одного с ними цвета. Временной интервал каждой партии — с 1800 по 2000 год.

Исходный постулат: поезда всегда находятся в движении. Их нельзя остановить. С помощью стрелок или семафоров игрок может только поменять направление их движения. Сначала по рельсам бегают простейшие паровозы, в конце — обе-

каемые красавцы типа "Красная стрела". Чтобы не было скучно, периодически возникают поломки путей, которые в свою очередь приводят к аварии составов. Случаются и банальные столкновения поездов. Для устранения последствий как поломок, так и аварий вызываются специальные ремонтные "серверы". Второй элемент оживляжа — мигающие черно-белые поезда, которые нужно провести в любой из городов. Эти поезда прут напролом и, если путь оказывается по какой-либо причине перекрыт, они взрываются. Мы называли такие составы "бешеными" и считали, что машинист перервал лишнего.

Понятие ограничения уровня сложности в Shortline неизвестно. На первом уровне не выигрывает только ленивый. С каждой победой уровень поднимается на единицу. На пятом игра становится динамичной. Далее... Впрочем, лучше приведу пример из реальной жизни. На компьютере в Центре дальней космической связи (г. Евпатория), где я работал в то время, уровень застыл на отметке 17. В том же Центре до сих пор работает Витя Малов, который в 1993 году очень часто повторял "Все, я одел фуражку, меня не трогать!". Так вот, этот "железнодорожный гений" добрался до 37-го. На этом уровне поезда идут с интервалом в сантиметр...

В заключение отмечу: представляется несколько странным, что вслед за столь удачной разработкой до сих пор не появился сиквел. Ведь потенциал, заложенный в игре, далеко не исчерпан. Да и, как уже говорилось, не было с тех пор ничего подобного. Shortline 2? Думается, что, будучи воплощенной современными графическими средствами и доукомплектованной несколькими свежими идеями, подобная игра могла бы обрести популярность даже и сегодня.

Игорь Бойко

Dark Queen of Krynn

Издатель: SSI

Разработчик: MicroMagic Inc.

Я почти уверен, что эта игра неизвестна многим из вас, так как число играющих в нее было невелико даже и тогда, когда она только-только появилась. В 1992 году. И это несправедливо. Западные аналитики дружно сходятся во мнении, что из всех игр, созданных по мотивам серии романов

Dragonlance (DQK предшествовали Death Knight of Krynn и Champions of Krynn), эта — наилучшая. Что и неудивительно. Достаточно обратить внимание на разработчика — MicroMagic Inc. (теперь они носят название Cyberlore Studios, и ими

Dark Queen of Krynn



■ С улиц города Palanthas начинается ваше приключение в мире Криин



■ Группа из нескольких разнотипных драконов. Вот нечто такое прилетело...



■ ... и ага. Немногие переживут такой фейерверк!..



■ В DQK магия, к счастью, действует и на драконов. В противном случае на этой схватке игра бы и закончилась...



■ Бой выигран, и добыча поделена между героями

созданы HM&M2: The Price of Loyalty и Warcraft 2: Beyond the Dark Portal).

В целом, DQK можно отнести к жанру ролевого квеста с элементами тактических схваток. В начале вы создаете группу из шести персонажей 11-го уровня (или импортируете ее из Champions of Krynn), которые и отправляются навстречу многочисленным приключениям и битвам. Время от времени к группе будут присоединяться NPC.

Во время игры группе предстоит побродить по сказочной стране Групп, исследовать несколько городов с замками, подземельями и т.п. Если поначалу действия игрока будут скованы линейной сюжетно-квестовой линией (разборка с драконами в разрушенном городе, морское путешествие, прохождение пещер, приключения в подводном мире), то уже в средней части игры ему будет предоставлена полная свобода выбора места для очередного приключения. Отправиться в желаемую область Групп можно, проведя группу по условной карте.

Графическое решение игры по тем временам было неплохим, но сегодня оно особого впечатления не производит — окошко, в котором отображается окружающая среда, имеет совсем небольшой размер. Поворачиваться группа может только с шагом 90 градусов. Все важные игровые моменты сообщаются игроку в текстовой форме.

Отображение режима схваток решено в следующем ключе: происходящее демонстрируется в трехмерных интерьерах, которые занимают пространство нескольких экранов. Само сражение достаточно сильно напоминает систему, кото-

рая позже была применена в Heroes of Might and Magic: маневрирование, применение заклинаний, нанесение ударов издалека (луки, арбалеты, дротики) и в ближнем бою (мечи, кинжалы, булавы и прочее). Впечатляет количество разнообразной нечисти, с которой вам предстоит бороться, — от простейших пауков до мощнейших "темных" волшебников, способных парой заклинаний уничтожить половину ваших подопечных.

Городам в игре отводится особое место — здесь можно посетить магазины, полечиться в храмах, узнать последние новости, восстановить силы, отдохнув на постоялом дворе. Если персонажи набрали необходимое количество очков опыта — в специальном заведении можно за плату потренировать героев, повысив им уровень.

Важнейшее значение играет состав группы, в которой желательно иметь разноплановых специалистов — воинов или паладинов для ближнего боя, магов для применения атакующих spells, клирика — для лечения и восстановления/оживления персонажей.

Сюжет игры, если не считать ранних этапов, выстроен нелинейно. С одной стороны, это хорошо — можно ползать по карте страны, наворачивая способности персонажей. С другой — достаточно непросто продвигаться к конечной цели приключения. Более того, некоторые игровые события зависят от случайных предпосылок.

Игра достаточно хорошо сбалансирована, ваша группа способна выиграть любые подвернувшиеся сражения (во всяком случае, теоретически). Только для этого нужно не забывать о "мелочах" — отдыхе, лечении, дооснащении оружием и заклинаниями, своевременной тренировке. Очень многое также зависит от мастерства, проявленного игроком при управлении персонажами во время сражения.

В настоящее время правами на DQK обладает компания Wizard Works, которая пару лет назад издала слегка переработанный в графическом плане вариант игры в подарочно-коллекционном "золотом" варианте.

Игорь Бойко



Викторина ForgottenWare

Как насчет того, чтобы проверить свои знания по игровой истории? Предлагаемые вопросы предназначены для ветеранов компьютерных игр, помнящих те времена, когда процессоры еще только готовились отрешиться от двушечного бремени, оперативка — выбраться за одномогильные пределы, а "SVGA" было незнакомым словом из запредельного будущего.

Чисто символически мы установили приз по данной Викторине (хотя, безусловно, призы в данном случае второстепенны). Первые трое отгадывающих, кто сможет справиться хотя бы с шестью вопросами из восьми, получают **бесплатную подписку на шесть номеров "Навигатора"**. Срок приема ответов — до 15 декабря 1997 года.

Успехов!

1. Что объединяет такие игры, как Tunnels of Armageddon и Street Rod?

2. Как именно называлось то вещество, с помощью которого Гейбраш освободил заключенного из городской тюрьмы в первой части The Secret of Monkey Island. Из чего оно состояло?

3. Какие цветы растут на лужайке перед замком в игре Weird Dreams? И что необычного в этих цветах?

4. Продолжением какой игры фактически стали две части The Heroes of Might&Magic? И за каких героев можно было играть в той игре?

5. Игры Another World и Flash Back стали классикой жанра, принеся огромный успех компании Delphine Software. Однако их жанровая принадлежность выходила далеко за рамки обычного квеста, уносясь на территории action. Ваша задача — назвать как минимум два квеста, созданных этой же компанией, но уже в традиционной для этого жанра форме.

6. Припомните имя вашей избранницы из Mad TV, а также ее вкусы в области телевизионных программ.

7. Компания Access Software прославилась во многом благодаря своей серии игр про детектива Текса Мерфи. Назовите первую из игр в серии.

8. В какой известной игре компании Capstone вам могло доводиться участвовать в заседании суда?

Составитель викторины —
Петр Давыдов

ANH-1

Во время регистрации введите свое имя, как **Viper**. После этого в игре можно применять следующие комбинации клавиш:

- Alt+I** — неуязвимость
- Alt+L** — восстановить количество оружия
- Alt+R** — убрать все повреждения
- Alt+A** — на радаре указаны все противники
- Alt+X** — крушение вертолета
- Alt+Q** — сменить модель полета (симуляция/аркада)
- Alt+K** — не показывать следы дыма за ракетами
- Alt+J** — количество кадров в секунду (FPS)

BirthRight: The Gorgon's Alliance

Если вы испытываете трудности с наличием денег, во время игры нажмите **F3**. Наберите большими буквами **SYNCASH**. Вам прибавят немного денег.



Constructor

Если вы получаете слишком много черных меток, постройте дом второго уровня и переведите Tenant'ов в режим "The Punks". Пройдет немного времени, и они начнут возмущаться слишком большой арендной платой. Значительно снизьте эту плату, и вы получите немного белых меток. Затем снова повысьте, и повторяйте до тех пор, пока у вас не останется черных меток. Затем либо замедлите этих Tenant'ов, либо сделайте так, чтобы у них родились дети. Продолжайте в том же духе — и вы получите много белых меток, которые затем можно обменять на наличные.

Hexen 2

Нажмите "F9" и наберите:

- GOD** — бессмертие
- NOCLIP** — прохождение сквозь стены
- NOTARGET** — враги вас не видят до тех пор, пока вы не выстрелите
- RESTART** — начать уровень заново
- NAME X** — изменить имя игрока (X — новое имя)
- GIVE H X** — добавить здоровья (X — число от 0 до 999)
- GIVE 2** — получить оружие 2
- GIVE 3** — получить оружие 3
- GIVE 4** — получить оружие 4
- IMPULSE 9** — все оружие/мана
- IMPULSE 14** — превратиться в овцу
- IMPULSE 43** — все оружие/мана/предметы
- IMPULSE 44** — бросить предмет
- CHASE ACTIVE 1** — режим внешней камеры
- IMPULSE 299** — по 20 предметов каждого вида
- PLAYERCLASS #** — изменить класс игрока (1-4)
- SKILL #** — сменить уровень сложности (0-3)
- MAP X** — перейти на уровень (X — название уровня). Названия уровней:
- DEMO1** — Blackmarsh
- DEMO2** — Barbican
- DEMO3** — The Mill
- VILLAGE1** — King's Court
- VILLAGE2** — Inner Courtyard
- VILLAGE3** — Stables
- VILLAGE4** — Palace Entrance
- VILLAGE5** — The Forgotten Chapel
- RIDER1A** — Famine's Domain
- MES02** — Plaza of the Sun
- MES01** — The Palace of Columns
- MES03** — Square of the Stream
- MES04** — Tomb of the High Priest
- MES05** — Obelisk of the Moon
- MES06** — Court of 1000 Warriors
- MES08** — Bridge of Stars
- MES09** — Well of Souls

- EGYPT1** — Temple of Horus
- EGYPT2** — Ancient Temple of Nefertum
- EGYPT3** — Temple of Nefertum
- EGYPT4** — Palace of the Pharaoh
- EGYPT5** — Pyramid of Anubis
- EGYPT6** — Temple of Light
- EGYPT7** — Shrine of Naos
- RIDER2C** — Pestilence's Lair
- ROMERIC1** — The Hall of Heroes
- ROMERIC2** — Gardens of Athena
- ROMERIC3** — Forum of Zeus
- ROMERIC4** — Baths of Demetrius
- ROMERIC5** — Temple of Mars
- ROMERIC6** — Coliseum of War
- ROMERIC7** — Reflecting Pool
- CATH** — Cathedral
- TOWER** — Tower of the Dark Mage
- CASTLE4** — The Underhalls
- CASTLE5** — Eidolon's Ordeal
- EIDOLON** — Eidolon's Lair
- RAVDM1** — Atrium of Immolation
- RAVDM2** — Total Carnage
- RAVDM3** — Reckless Abandon
- RAVDM4** — Temple of RA
- RAVDM5** — Tom Foolery Demo



Jedi Knight: Dark Forces II

Для ввода кодов необходимо войти в режим отправки сообщений. По умолчанию — клавиша "T". Далее наберите нужный код и нажмите **Enter**.



- JEDIWANNABE 1** — бессмертие
- JEDIWANNABE 0** — отключение бессмертия
- RED5** — все оружие и боеприпасы
- WAMPBAT** — все ключи и предметы
- 5858LVR** — показать всю карту
- ERIAMJH** — возможность полета
- THEREISNOTRY** — перейти на следующий уровень
- PINOTNOIR X** — перейти на уровень с сохранением оружия, где X — номер уровня назначения от 1 до 21
- YODAJAMMIES** — добавить маны
- DEEZNUTS** — повысить все характеристики на один пункт
- RACCOONKING** — Uber Jedi
- IMAYODA** — Light Master
- SITHLORD** — Dark Master
- WHITEFLAG 1** — отключить AI
- WHITEFLAG 0** — включить AI
- SLOWMO 1** — если у вас плохо с реакцией, играйте в замедленном режиме
- SLOWMO 0** — ну если реакция восстановилась, то играйте с нормальной скоростью

Mageslayer

Нажмите "F9" для вызова консоли (à la Quake). Потом вводите коды и не забывайте нажимать **Enter**.

- DIR MAPS** — список доступных карт уровней
- MAP "####"** — перейти на другой уровень. ### — название уровня
- FLY** — включить режим полета (клавиша X)
- ODE TO JACK** — убить всех монстров на уровне
- IMPULSE 11** — бессмертие
- BIGFINALE** — просмотреть финальный мультик
- NOCLIP** — режим прохода сквозь стены
- IMPULSE 10** — вызвать супер-магическую атаку
- I_SHIELD** — защитное поле
- I_TIMESTOP** — заморозить врагов
- I_SPEED** — ускорение
- I_INVISO** — временная неуязвимость

I DEATH — бонус "УБИТЬ ВСЕХ!"
I HEALTH — добавить здоровья
I MANA — добавить маны
KEY — получить ключ

NHL'98

Коды вводятся во время матча.

MANTIS — у игроков удлиняются руки, ноги и шея

NHLKIDS — игроки становятся карликами

HOMEGOAL — забить шайбу в ворота хозяев

AWAYGOAL — забить шайбу в ворота гостей

PENALTY — пенальти

INJURY — ранение

ZAMBO — на льду появляется ледоочистительная машина

VICTORY — праздничный фейерверк

FLASH — вспышка камеры

SPOTS — данные об игре



Project Paradise

Коды уровней:

HELLGATE
DREAM EVIL
DEMON
BLACK SUN

BOGART
FIRESPELL
PANDEMONIUM
CYBERSPACE

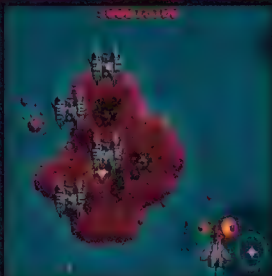
Raptor: Call Of The Shadows

1. Установите на компьютере дату: 16 мая (например, командой DOS — date).

2. Убедитесь, что звуки в игре включены.

3. Запускайте Raptor.

В заставке Apogee Software вы услышите вопли и смех создателей игры, а где-то к концу первого уровня сектора BRAVO на одном маленьком островке будут сидеть обезьяны и кидаться кокосами... :]



Spear of Destiny

1. В главном меню игры выберите пункт **CHANGE VIEW**

2. Нажмите одновременно клавиши "i" и "d" и, не отпуская их, нажмите **Esc**.

3. Перед вами появится фотография команды id Software с надписью "Мы без штанов"



Super Speed

Перед тем, как пересечь финишную линию, постарайтесь вернуть машину так, чтобы финишную линию она пересекла не на колесах, а кувырком. После столь головокружительного трюка вас поднимет вертолет и опустит недалеко за финишной прямой, и вы получите время для халявного круга. Так вы сможете получить лучшее время за круг или же установить новый рекорд трассы.

Three Dirty Dwarves

В каталоге WINDOWS найдите файл DWARVES.INI. В поле Password напишите AAAAAAAAAA. Ровно 8 букв 'A'. Сохраните файл

и запускайте игру. Теперь вам доступны все уровни.

Total Annihilation



Нажмите **Enter** — появится окно для ввода сообщений. Теперь нажмите "+" и введите один из следующих кодов. Учтите, что все коды, кроме RADAR, работают только в режимах multiplayer и skirmish:

ATM — 1000 единиц металла и энергии

CONTOUR# — показать контуры роботов #

DITHER — не прямая линия видимости

DOUBLESBOT — вдвое увеличить ущерб, наносимый оружием

NOWISEE — полная карта

RADAR — радар работает на всю карту

CLOCK — указатель времени

CONTROL x — изменить стороны в "skirmish-mode"

SING — юниты начинают петь

В режиме одного игрока щелкните на иконке "Single Player", выберите **ORDEATH**, потом щелкните на кости, которая появилась между пунктами "Load Game" и "Previous Menu". Вы окажетесь на экране "Play Any Game", где можно выбрать любую миссию для игры.

Windows Minesweeper :-)

Minesweeper является встроенной в Windows программой и снискал немалую популярность среди работников умственного труда, не требующего затраты больших умственных усилий. Обычно для таких людей важно суметь произвести впечатление на окружающих. Приводимые ниже cheats должны стать для таковых людей несказанным подарком, потому как позволяют подшутить над коллегами по работе, продемонстрировав небывалую сноровку в игре.

Windows 3.0, 3.1, 3.11: во время игры наберите **XYZZY**, потом нажмите **Enter**, а затем **Shift**. Теперь минимизируйте все окна, кроме минера, чтобы был виден весь десктоп. В левом верхнем углу должен появиться маленький белый пиксел. Когда курсор мыши попадет на заминированную клетку, пиксел в углу исчезает — таким образом играть становится чрезвычайно легко. Если вы не видите этот пиксел, то попробуйте изменить цвет фона на более темный.

Windows 3.1 и Windows 95: сразу после начала новой игры зажмите левую и правую кнопки мыши и держите их нажатыми до тех пор, пока рот на желтой мордашке не превратится в букву "Q". Теперь нажмите **Esc**. Упс! Таймер остановлен! Если вы вновь хотите запустить таймер, минимизируйте окно, а потом вновь распахните его во весь экран.

И еще. В какую бы клетку вы не щелкнули в начале игры — там никогда не будет мины. Вот так-то...

Windows Solitaire

Если вы играете в режиме, когда из колоды можно снять только три карты сразу, то есть возможность немного смухлевать. Просто зажмите **Ctrl, Alt** и **Shift**, после чего щелкните на колоде. Вы снимете только одну карту.

Dark Reign

Ломать — не строить!

Приятным удивлением было обнаружить на диске прилагаемые к игре четыре (!) редактора. Но вскоре удивление сменилось разочарованием, потому как работоспособным оказался только встроенный редактор карт. Остальные по разным причинам материли наш PC и функционировать напрочь отказывались. Тогда, в озлоблении душевном, мы раскурочили все, чего только можно было раскурочить, безо всяких редакторов вообще.

И не без неосознанной помощи Activision, которая практически все важнейшие данные поместила в текстовые файлы (каталог /DARK/DEFTXT):

animate.txt — типы анимации;
build.txt — параметры строений;
damage.txt — таблица повреждений;
general.txt — общий файл конфигурации (должен быть одинаковым у всех участников многопользовательской игры);
overlay.txt — объекты (кратеры, деревья и т.д.);
ovleff.txt — влияние строений и объектов на поверхность;
trneff.txt — параметры поверхности без учета строений и объектов;
units.txt — параметры юнитов;
weapon.txt — параметры оружия.

Еще один ползательный файл, содержащий все текстовые сообщения, — **mlstring.cfg**, находится в каталоге DARK/LOCAL.

Не забудьте сделать резервные копии всех файлов, которые собираетесь изменять. Ниже приведена информация о параметрах игры и конкретные примеры. Если увидите пометку "не менять" — лучше данный параметр не трогайте, иначе могут возникнуть нежелательные последствия.

Все картинки и звуки находятся в общих файлах (один файл для звуков, другой файл для картинок), стало быть — вставлять собственные звуки/картинки не получится, можно только тасовать астронные.

Анимация

Загружаем файл **animate.txt** в любой текстовый редактор. Хранящиеся в нем данные прописаны в следующих форматах:

DefineAnimationType(eomedf10_animation) — имя анимации. Используется в других файлах, поэтому менять опасно:

SetSprite(eomedf10.spr) — файл анимации;

Frames(0 16 1) — кадры. В скобках — первый кадр, последний кадр, количество повторов анимации;

Link(eomedf10_animation) — не менять;

PlayAnimation(0 0 100 splata_animation opaque) — анимация (цифры не менять!), имя анимации).

Пример: Вы захотели, чтобы выстрел из плазменной пушки смотрелся как безобидный выстрел из лазерного пистолета. Откройте файл **weapon.txt**, найдите **PlasmaCannon**. Запомните имена анимаций из **SetAnimation** (для выстрела) и из **SetHitExplosion** (для попадания). Найдите и запомните, а лучше запишите, также имена анимации для лазерного пистолета. Откройте файл **animation.txt**. Найдите запомненные имена анимаций для **LaserPistol** и теперь запомните соответствующие имена файлов и анимации. Далее — найдите имена анимаций для плазменной пушки и замените имена файлов на соответствующие им имена для лазерного пистолета, а в анимациях пушки — измените имена анимаций. Иными словами:

1. В **eoplspr2_animation**: **SetSprite** вместо **eoplspr1.spr** пропишите **eolaspr0.spr**;

2. В **eoplsex2_explosion**: в **PlayAnimation** вместо **eoplsex2_animation opaque** пропишите **eolasex0_animation translucentB1**, а вместо **lite2_animation light** поставьте **lite1_animation light**.

Здания

Переходим к постройкам. Параметры в **build.txt**:

DefineBuildingType(building_identifier) — название строения (не менять);

SetBuildingImages(i1.spr i2.spr i3.spr) — изображение постройки;

SetDescription(description) — название постройки (не менять);

SetRequirements — параметры постройки;

SetType(1) — идентификационный номер строения (начиная от 1001);

SetPrereqs(2 3 4) — идентификационные номера строений — пререквизитов, необходимых для постройки данного;

SetMaker(5 6) — идентификационные номера юнитов, которые могут построить данное здание (идентификационные номера юнитов можно посмотреть в **units.txt**);

SetEquivalence(1000) — эквивалентный идентификационный номер строения перед тем, как оно построится;

SetEfficiencyResource — установка зависимости эффективности строения от уровня энергии;

(10 0) — эффективность и процент энергии, при котором происходит максимальная потеря эффективности;

(100 90) — эффективность и процент энергии, при котором здание начинает работать "на всю катушку";

SetSpyType(HQ) — вид здания (HQ — центр управления, RESOURCE — добыча ископаемых, UNITPLAIN — завод по штамповке юнитов);

NeedResource(2 10) — для нормального функционирования строения необходимо 10 единиц 2-го ресурса;

SetSide(0) — сторона, владеющая строением (0 — Freedom Guard, 1 — Imperium, 2 — Civilian, 3 — Torgan);

SetBay(2 2) — размеры строения (x y);

SetRepairCost(50 10) — стоимость ремонта;

SetHitpoints(1800 1) — максимум хитпоинтов (прочность);

SetSeeingRange(12) — радиус видимого из строения пространства;

SetSeeingHeight(1) — высота, на которую может "заглянуть" здание;

SetCost(4000 40) — стоимость и время постройки;

SetSell(3000 30) — продажная цена и время продажи;

CanMake() — способность делать юниты;

MakesCrater(2) — тип кратера, остающийся после уничтожения постройки;

SetVulnerability(BuildingArmour 100) — класс брони строения;

SetHealthExplosion(75 building_stage1_explosion) — раз-
ные степени пламени, дыма, **SetHealthExplosion(25**

building_stage3_explosion) взрывов при постепенном **SetHealthExplosion(0 building_death_explosion)** уничтожении здания;

SetTechLevel(0) — уровень технологии, на котором доступно данное строение;

SetDeathSfx(gxexpoc1.wav) — звуковой эффект при разрушении постройки.

Что нам может быть нужно от здания? Правильно — дешевизна, неуничтожимость, скорость возведения и независимость от ресурсов. Допустим, вы играете за свободную гвардию и решили "на-

вернуть" строение **Training Facility**. Предлагаем наш вариант:

FREEDOM GUARD Training Facility

SetEfficiencyResource{

(100 0)

(100 5)

NeedResource(2 1)

SetRepairCost(1 1)

SetHitpoints(50000 1)

SetCost(1 5)

SetSell(100000 3)

Повреждения

В **damage.txt** записаны повреждения брони от различных видов оружия. Параметры:

DeclareOffenses() — список обозначений оружия;

DefineVulnerability(класс защиты по умолчанию, уязвимость по умолчанию, отклонение по умолчанию, критическое попадание по умолчанию) — общая статистика для конкретного класса брони.

Обозначения оружия:

A1 — лазер противовоздушной обороны (используется ImpMAD и AntiAircraftSite);

B1 — бомбы;

B2 — артиллерийские снаряды;

C1 — оружие Construction MAD'a;

E1 — пулемет;

E2 — лазерные ружье и пистолет;

E3 — плазменная пушка;

E4 — тахионная пушка;

E5 — электрошокер;

G1 — нейтронное оружие;

H1 — лечащее снаряжение медика;

H2 — ремонтирующее снаряжение механика;

K1 — "лимонка";

K2 — артобстрел;

M1 — ракета типа "воздух — земля";

M2 — ракета типа "воздух — воздух";



M3 — поликислота;
M4 — ракета типа "земля — воздух";
R1 — ремонт механики;
R2 — ремонт строительной команды;
S1 — снайперская винтовка;
S2 — измельчитель;
V1 — vortex;
W1 — сейсмические волны.

В таблице первый столбик — уязвимость, второй — максимальное отклонение от уязвимости, и третий — критические попадания.

Здесь мы не будем приводить примеров, т.к. в данном файле находятся параметры, которые не приносят немедленной победы и, следовательно, привлекут к себе внимание только дотошных игроков, которым наверняка будет приятнее разобраться самим.

Общий файл конфигурации (для multiplayer)

Параметры файла **general.txt**:

SetHealSpeed(15) — скорость восстановления хитпоинтов человека;
SetHealCost(0) — стоимость лечения;
SetRepairSpeed(15) — скорость восстановления хитпоинтов у боевых платформ;
SetRepairCost(0) — стоимость ремонта;
SetRearmSpeed(100) — скорость перевооружения (% от max);
SetTactAI(0 0 1) — установка тактики AI (упорство / самосохранение / самоуправление (0–2));
SetInitialGameSpd(30) — скорость игры (от 0 до 60);
SetUnitResponseRadius(3) — радиус влияния взрыва юнита;
SetBuildingResponseRadius(6) — радиус влияния взрыва здания.

Объекты

Уж не знаем, зачем кому-нибудь понадобится редактировать этот файл, но все-таки в жизни случаются и гораздо более странные вещи. Параметры файла **overlay.txt**:

SetMaxThingLevels(10) — максимальное число уровней объекта;
DefineThingType(repairgraphic) — тип объекта;
SetThingImage(repricon_animation) — файл изображения предмета;
SetLevel(4) — установка уровня;
NoEdit() — лучше этот объект не редактировать;
IsCrater(10) — объект — кратер (в данном случае №10);
SetThingShadowImage(medcrater_shadow_animation) — файл с изображением тени;
SetHitPoints(400 0) — установка хитпоинтов.

Влияние строений и объектов на поверхность

Параметры файла **ovleff.txt**:

DefineOvlEffect(filename width height) — определение влияния (имя файла с картинкой объекта, ширина, длина);

Виды влияния на ландшафт:

1 — эффект отсутствует;
 2 — часть здания, по которой могут свободно перемещаться юниты;
 3 — непроходимые для юнитов участки.

Как и в предыдущих случаях, пример не приводим в виду ненужности.

Поверхность

Все данные о том, какой юнит по каким качкам и с какой скоростью ходит (летает, ездит), находятся в файле **trneff.txt**. Попробуйте с ним для пробы разобраться сами.

Юниты

Вот мы и подобрались, наконец, к самому главному — к юнитам и оружию. Думается, что некоторые отдельно взятые личности от первоначального содержимого этого файла камня на камне не оставят...).

Параметры **units.txt**:

DefineUnitType(unitident) — имя юнита;

SetDescription(string) — обозначение юнита;

SetMenuImage(sprite) — имя файла с изображением юнита в меню построек;

SetSelectSounds(wav wav wav wav) — звуки при выборе юнита;

SetResponseSounds(wav wav wav wav) — звуки, издаваемые при получении приказа;

SetCommandPointLoad(3) — число команд, понимаемых юнитом;

SetSide(1) — сторона, владеющая юнитом (0 — Freedom Guard, 1 — Imperium, 2 — Civilian, 3 — Togran);

SetCost(cost time) — стоимость и время постройки;

UseEffects(Hover) — эффекты при передвижении;

SetMoveMode(Hover) — тип передвижения (Ground — по земле, Hover — на воздушной подушке, Fly — летает, Fixed — стоит и никуда не двигается);

SetStrength(hitpoints) — количество хитпоинтов;

SetPhysics(mass speed) — физические характеристики (масса и максимальная скорость);

SetHitSize(radius) — радиус повреждения юнита (в пикселях);

SetSeeingRange(radius) — радиус обзора;

SetVulnerability(type strength) — тип брони и ее прочность;

SetCarry(units mass) — сколько перевозит юнитов/грузоподъемность;

SetBuildingSrcAndDst — для транспорта — не менять!

Параметры (src dest), (src dest), (src dest), (src dest) — не менять;

SetResourceTransport(id max) — тип и максимальное количество перевозимых транспортом ресурсов;

SetType(id) — идентификационный номер юнита;

SetPrereqs(11012) — идентификационные номера строений, необходимых для постройки юнита;

SetMaker(11003) — идентификационный номер здания, производящее юнит;

SetTechLevel() — уровень технологии, при котором может производиться юнит;

IsHuman() — юнит — человек или нет?;

CanGrab(unittypesym time) — может ли юнит захватывать другого и на какое время;

CanMorph() — может ли этот юнит перевоплощаться в другого;

CanSpy(minitime maxtime busttime) — может ли юнит шпионить (minitime и maxtime — границы временного интервала, в течение которого шпион должен сделать свое дело, busttime — временной интервал, в течение которого шпион не может повторно войти в здание после предыдущей попытки);

CanSabotage() — может ли юнит вести подрывную деятельность;

CanVeteran(unittypesym exp) — может ли юнит стать ветераном и сколько очков для этого надо;

SetAttack() — давит ли юнит противника;

SetDefence() — можно ли юнит задавить;

SetSquishSound() — звук при задавливании;

SetRotationRate(10) — скорость поворота;

SetRotationalArc(180) — угол поворота;

SetScanDelay(500) — задержка перед повторным сканированием;

SetImage(tacmrow.spr) — картинка части;

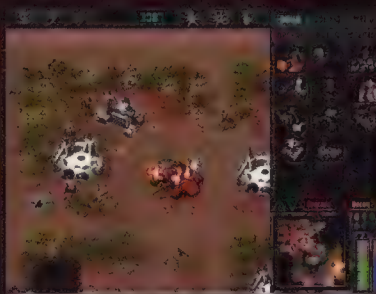
SetMoveAnimation(0) — анимационные кадры;

SetHealthExplosion(0 expl attached) — изображение взрыва;

AddWeapon(name spriteframe fire-frame) — оружие (название оружия, кадры оружия, кадры выстрела (задержка выстрела));

Пример:

Мы полностью с вами согласны, что Raider у свободной гвардии не оправдывает вложенные в него деньги и почти не пригоден к несению строевой службы. Чтобы повысить ему показатели силы, брони и т.д. и существенно понизить цену и время обучения, пока-



добится внести следующие изменения.

FREEDOM GUARD : Raider

SetCost(1 5)
SetStrength(50000)
SetPhysics(1 30)
SetVulnerability(ToughHumanWet 10000)
SetRotationRate(130)
SetScanDelay(50)
AddWeapon(NeutronAss 1 4)

Не очень честно, конечно, но ведь не на корову играем!

Оружие

Шустро бегающий юнит — это, конечно, хорошо, но позаботиться об оружии все-таки не помешает. Параметры "оружейного файла" **weapon.txt**:

DefineWeapon(RailGun) — название оружия;
SetMovement(Linear) — траектория выстрела — линейная или самонаводящаяся (Linear или Homing);
SetAnimation(projectile_animation) — анимация снаряда;
SetAttributes(0 5 0 13 2000) — минимальное расстояние, максимальное расстояние, максимальный запас снарядов, задержка между выстрелами, энергия за выстрел.

SetSpeed(10.0 0.0 1000.0 1) — скорость снарядов (начальная скорость, ускорение, максимальная скорость, скорость поворота);

SetOffense(E1 11 8) — обозначение оружия, сила оружия, влияние на территорию;

SetHitExplosion(explosion) — анимация, проигрываемая при попадании;

SetFireSound(gfwneutc.wav 127) — звуковой файл выстрела, уровень "слышимости" (127 — максимум);

CanShootGround() — оружие может стрелять по земле;

CanShootGroundUnit() — оружие может стрелять по наземным юнитам;

CanShootBuilding() — оружие может повреждать здания;

CanShootFlyer() — из этой пушки можно стрелять по воробьям;

CanOnlyShootHumans() — может стрелять только по людям;

CanOnlyShootNonHumans() — не может стрелять в людей;

CanCancelBoosting() — отменяет "эффект ускорения";

CanShootIndirect() — может поражать случайные цели;

PersistentDamage(10 5 C1 3 50) — не менять;

SetBooster(200 100 0.5 1) — не менять.

Пример:

Spider Bike хорош как разведчик, а если дать этому разведчику еще и хорошую пушку...

DefineWeapon(DoubleRailGun)

SetMovement(Homing)

SetAttributes(0 5 0 1 1)

SetSpeed(20.0 0.0 10000.0 1)

SetOffense(E1 100 8)

CanShootGround()

CanShootGroundUnit()

CanShootBuilding()

CanShootFlyer()

...то противник даже и мяукнуть не успеет.

Текст в игре

При желании можно изменить все названия в игре. Скажем, Raider заменить на Shtritz. Внедряется Исаев так: смотрите в **units.txt** имя юнита (в нашем случае — Raider) и заходите в **mlstring.cfg** в каталоге **DARK\LOCAL**. Ищите "Raider" и пишете во втором столбике "Shtritz". Вот и все дела.

Напоследок можно рассказать и о небольшой доработке игры. Если вы уже "лазили" в редакторе карт, то должны были заметить, что редактировать основные миссии вам не разрешают. Но если немножко



постараться, можно и с ними сделать все, что захочешь. Как? Да просто. Скопируйте все каталоги из директории **FIXED** в директорию **SINGLE** и меняйте в них все, что душе угодно. После редактирования не забудьте переписать их обратно.

На этом рассмотрение возможностей измывательства над сей *real-time* стратегией заканчивается. И, честно говоря, прохождение

Dark Reign становится ярким и необычным, когда вносишь некоторые поправки в конфигурационные файлы. Например, создаешь почти неубиваемого летающего юнита со здоровенной пушкой, ставишь на режим поиска противника и уходишь пить чай. К тому времени, как ты вернулся, миссия уже оказывается пройденной.

Alick
 Navigator Crack Group

Red Alert:

Укрощение Красной Угрозы

(вторая часть, продолжение от №6)



Audio/visual map controls — аудио-визуальный контроль

AllyReveal — войска автоматически передают друг другу данные о радарной разведке. **ConditionRed** — уровень повреждений, при котором статус-бар становится красным. **ConditionYellow** — уровень повреждений, при котором статус-бар становится желтым. **DropZoneRadius** — размер открываемой части карты в зоне выброски. **EnemyHealth** — выбранный юнит противника снабжается полосой здоровья. **Gravity** — гравитационная постоянная для баллистических видов оружия. **IdleActionFrequency** — количество минут до того, как стоящие без дела пехотинцы начнут отжиматься, курить и т.д. **MessageDelay** — временная задержка появления сообщения на карте (режим multiplayer). **MovieTime** — длительность прокрутки ролика (только отладочная версия). **NamedCivilians** — называть имена гражданских лиц и названия зданий. **SavourDelay** — задержка между концом уровня и показом мультфильма. **ShroudRate** — показатель тумана. **SpeakDelay** — время, через которое EVA повторяет свои советы. **TimerWarning** — если время таймера меньше указанного, он становится красным. **FlashLowPower** — полоска энергии мигает при понижении соответствующего уровня.

Computer and Movement Controls — параметры передвижения

CurleyShuffle — будет ли вертолет менять позицию после каждого выстрела. **BaseBias** — определяет расстояние, на котором защищающие базу юниты, начинают реагировать на противника. **BaseDefenseDelay** — задержка перед посылкой приказа о защите базы всем подразделениям. **CloseEnough** — расстояние, на которое юнит может приблизиться к объекту. **DamageDelay** — временная задержка, после которой здание начнет разрушаться (в случае недостатка энергии). **GameSpeeBias** — коэффициент ускорения для всех игровых объектов. **LZScanRadius** — максимальный радиус поиска альтернативной зоны посадки, если основное место занято. **MineAware** — дружелюбные войска избегают своих мин. **Stray** — радиус, на котором юниты в группе не могут заблудиться. **SubmergeDelay** — задержка перед погружением подводной лодки после получения соответствующего приказа. **SuspendDelay** — время, в течение которого выделенная группа "осмысливает приказ". **SuspendPriority** — команды с приоритетом ниже указанного будут пассивно защищать базу. **TeamDelay** — интервал между проверкой ситуации и созданием команды.

Misc — разное

FineDiffControl — 5 уровней влажности вместо 3. **MCVUndeploy** — позволить строительной площадке трансформироваться обратно в MCV.

Theme Controls — установки музыки

Сначала идет название мелодии, потом номер сценария, с которого ее можно будет выбирать, затем сторона, которой она доступна. Если сторона не прописана — мелодия доступна всем игрокам.

Multiplayer Settings — установки для многопользовательской игры

Money — деньги, получаемые игроком в начале игры. **MaxMoney** — максимальное количество денег, которое может быть у игрока без рудохранилищ. **Bases** — строительство базы. **OreGrows** — руда восстанавливается. **AIPlayers** — количество компьютерных игроков. **CaptureTheFlag** — игра по захвату флага.

Special weapon charge times — время зарядки специальных видов оружия

Chrono — хронасфера. **GPS** — спутниковый радар. **IronCurtain** — щит неуязвимости. **Nuke** — ядерная ракета. **ParaBomb** — парашютные бомбы. **Paratrooper** — парашютисты. **Saboteur** — парашютисты-шпионы. **Sonar** — ультразвуковой пульсар. **SpyPlane** — самолет-шпион.

Object Heap Maximums — максимальное количество объектов

Players — игроков. **Aircraft** — самолетов и вертолетов. **Anim** — анимации. **Building** — строений. **Bullet** — выстрелов. **Factory** — заводов. **Infantry** — пехоты. **Overlay** — не меняйте этот параметр. **Projectile** — типов стратегических видов оружия. **Smudge** — не меняйте этот параметр. **Team** — отрядов. **TeamType** — типов отрядов. **Template** — не меняйте этот параметр. **Terrain** — деревьев и садов. **TrigType** — типов переключателей. **Trigger** — сами переключатели. **Unit** — юнитов. **Vessel** — транспорта. **Warhead** — типов боеголовок. **Weapon** — типов оружия.

AI Controls — установки искусственного интеллекта

AttackInterval — средняя задержка между компьютерными атаками. **AttackDelay** — время, через которое компьютер начнет первую атаку. **PatrolScan** — интервал поиска противника в режиме патрулирования. **CreditReserve** — размер минимального запаса наличности, обеспечивающий ремонт зданий. **PathDelay** — задержка перед очередной попыткой пройти по заблокированному ранее пути. **OreNearScan** — радиус сканирования харвестера в поисках руды. **OreFarScan** — радиус сканирования харвестера в поисках руды при переходе на новое месторождение. **AutocreateTime** — среднее время между автосозданием команд. **InfantryReserve** — всегда строить пехоту, если денег больше указанной суммы. **InfantryBaseMult** — строить пехоту, если число зданий меньше чем количество юнитов пехоты. **PowerSurplus** — строить электростанции, пока энергии не станет больше на N процентов. **BaseSizeAdd** — база компьютера не может быть больше, чем самая крупная база человека + N зданий. **RefineryRatio** — часть от общего количества зданий, отведенная под перерабатывающие заводы. **BarracksRatio** — аналогично — под казармы. **WarRatio** — военные заводы. **DefenseRatio** — защитные сооружения. **AARatio** — средства ПВО. **TeslaRatio** — Tesla. **HelipadRatio** — вертолетные площадки. **AirstripRatio** — взлетные полосы. **RefineryLimit** — максимум перерабатывающих заводов. **BarracksLimit** — максимум казарм. **WarLimit** — максимум заводов. **DefenseLimit** — максимум защитных сооружений. **AALimit** — максимум средств ПВО. **TeslaLimit** — максимум Tesla. **HelipadLimit** — максимум вертолетных площадок. **AirstripLimit** — максимум взлетных полос. **CompEasyBonus** — если число людей-игроков больше одного, то компьютер включает сложность easy. **Paranoid** — компьютерные игроки объединяются, если дела для них идут плохо. **PowerEmergency** — продавать здания, если уровень энергопотребления упадет ниже данной отметки.

IQ setting for computer activity — коэффициент интеллекта для компьютера

В большинстве случаев коэффициент интеллекта игроков зависит от выбранного уровня сложности. Чем выше IQ, тем лучше соперник противостоит атакам. Каждой способности соответствует свой IQ. Поскольку компьютер самостоятельно отслеживает последствия установки этого коэффициента — игрокам людям НЕ рекомендуется устанавливать высокие коэффициенты интеллекта. Иначе все ваши юниты сами начнут делать то, что они считают нужным. Оптимальный вариант для человека — нулевой интеллект. Для компьютера можно ставить 1 и выше. Во время боя компью-

терный IQ всегда имеет максимальное значение.

MaxIQLevels — максимальный уровень IQ. **SuperWeapons** — супер-оружие запускается компьютером автоматически. **Production** — строительство зданий и юнитов контролируется автоматически. **GuardArea** — новые юниты переходят в режим охраны. **RepairSell** — позволяет выбрать продажу/ремонт зданий. **AutoCrush** — пытаться автоматически давить пехоту. **Scatter** — пытаться убежать от гранат/параболом и т. д. **ContentScan** — определять содержимое транспорта перед его атакой. **Aircraft** — автоматически строить новые самолеты/вертолеты. **Harvester** — автоматически заменять уничтоженные харвестеры. **SellBack** — позволять продавать здания.

Country Statistics — статистика по странам

В этом разделе рассмотрены глобальные значения, которые действуют на ВСЕ юниты и постройки данной страны (но только для режима multiplayer и во время схваток). В режиме одного игрока все значения равны 1.0.

Airspeed — коэффициент скорости всех авиасредств (по умолчанию =1.0). **Armor** — коэффициент брони для всех юнитов и зданий (по умолчанию =1.0). **Cost** — коэффициент стоимости всех юнитов и зданий (по умолчанию =1.0). **Firepower** — коэффициент мощности оружия (по умолчанию =1.0). **Groundspeed** — коэффициент скорости всех сухопутных средств (по умолчанию =1.0). **ROF** — коэффициент скорострельности, чем больше значение, тем медленнее огонь (по умолчанию =1.0). **BuildTime** — коэффициент скорости постройки (по умолчанию =1.0).

Difficulty Settings — установки сложности

Airspeed — коэффициент скорости для всех летательных аппаратов (по умолчанию =1.0). **Armor** — коэффициент брони для всех юнитов и зданий (по умолчанию =1.0). **Cost** — коэффициент цены для всех юнитов и зданий (по умолчанию =1.0). **Firepower** — коэффициент мощности всех орудий (по умолчанию =1.0). **Groundspeed** — коэффициент скорости всех сухопутных средств (по умолчанию =1.0). **ROF** — коэффициент скорострельности оружия (по умолчанию =1.0). **BuildSlowdown** — компьютер строит все медленнее, чем игрок (по умолчанию =no).

Приведенные ниже параметры касаются только компьютерных (AI) игроков:

ContentScan — сканирование содержимого транспорта на предмет выбора лучшей цели (по умолчанию =no). **RepairDelay** — средняя задержка перед ремонтом здания. **BuildDelay** — средняя задержка перед строительством здания. **DestroyWalls** — искать рядом вражеские стены и уничтожать их (по умолчанию =yes).

Unit Statistics — характеристики юнитов

Ammo — число боеприпасов, -1 означает бесконечное (по умолчанию =1). **Armor** — тип брони (none, wood, light, heavy, concrete) (по умолчанию =none). **Cloakable** — есть ли у юнита приспособление для невидимости (по умолчанию =no). **Cost** — стоимость постройки (в кредитах). **Explodes** — взрывается ли при уничтожении (для тех юнитов, которые могут нанести ущерб окружающим) (по умолчанию =no). **GuardRange** — дистанция, на которой юнит способен обнаружить врага (по умолчанию =дальности действия оружия). **Image** — имя графического изображения объекта (по умолчанию =имя идентификатора). **Invisible** — юнит полностью невидим для врага (по умолчанию =no). **Owner** — кто может строить (Allies или Soviet) (по умолчанию =allies, soviet, all). **Points** — количество очков, получаемых за уничтожение (по умолчанию =0). **Prerequisite** — список зданий, необходимых для постройки юнита (по умолчанию =none). **Primary** — первичное оружие (по умолчанию =none). **Secondary** — вторичное оружие (по умолчанию =none). **ROT** — скорость поворота тела или турели (по умолчанию =0). **Reload** — задержка между выстрелами (по умолчанию =0). **SelfHealing** — объект самоизлечивается до половины здоровья (по умолчанию =no). **Sight** — дальность обзора в квадратах (по умолчанию =1). **Strength** — число единиц здоровья (HP). **TechLevel** — технический уровень, необходимый для постройки (-1 значит, что построить невозможно) (по умолчанию =1). **Sensors** — имеет ли сенсоры для определения частично невидимых юнитов (по умолчанию =no). **DoubleOwned** — в режиме нескольких игроков может быть по-



строен всеми странами (по умолчанию =no).

Параметры, применимые только к пехоте

C4 — может взрывать здания взрывчаткой C4 (Infiltrate должно быть true) (по умолчанию =no). **Fraidycat** — перко ли впадает в панику (по умолчанию =no). **Infiltrate** — может входить в здания, как вор или шпион (по умолчанию =no). **IsCanine** — применить к объекту логику собаки.

Параметры для юнитов

Passengers — число пассажиров, которое юнит может перенести (по умолчанию =0). **Speed** — скорость юнита (по умолчанию =0).

Параметры для танков, джипов и др.

Crushable — может ли быть задавлен более тяжелым гусеничным юнитом (по умолчанию =no). **Tracked** — юнит на гусеницах (в противоположность wheeled) (по умолчанию =no). **NoMovingFire** — не может стрелять во время движения (по умолчанию =no).

Параметры для зданий

BaseNormal — проверка на близость своих зданий (по умолчанию =yes). **Adjacent** — расстояние, на котором можно строить (по соседнего здания (по умолчанию =1). **Bib** — будет ли защищен (по умолчанию =no). **Capturable** — можно ли захватить здание шпионом/инженером (по умолчанию =no). **Crewed** — есть ли в здании команда, которая останется после уничтожения (по умолчанию =no). **Power** — энергоемкость (+ для производства, — для потребления) (по умолчанию =0). **Powered** — нужна ли энергия для функционирования (по умолчанию =no). **Repairable** — можно ли чинить (по умолчанию =yes). **Storage** — сколько денег может вместить (по умолчанию =0). **Unsellable** — нельзя продать здание. **WaterBound** — можно построить только на воде (по умолчанию =no). **Weapon Statistics** — параметры вооружения.

Типы оружия, описанные ниже, могут подставляться к любым типам юнитов и зданий

Anim — анимация, которая прокручивается при выстреле. **Burst** — число абсолютно точных попаданий (по умолчанию =1). **Camera** — открыть карту вокруг стрелка (по умолчанию =no). **Charges** — зарядается ли оружие перед выстрелом (по умолчанию =no). **Damage** — наименьший ущерб от каждого попадания. **Projectile** — баллистические характеристики. **ROF** — задержка между выстрелами (15 = 1 секунда при средней скорости). **Range** — радиус действия оружия. **Report** — звук, проигрываемый при выстреле. **Speed** — скорость баллистических типов оружия (100 — максимум). **Warhead** — какую боеголовку навесить на оружие баллистического типа. **Suppress** — искать поблизости дружественные здания, и не открывать по ним огня (по умолчанию =no). **TurboBoost** — увеличивать скорострельность при обстреле авиасредств.

Projectile Statistics — баллистические установки

БУ описывают, как, каким образом и используя какую анимацию движется "снаряд" к своей мишени. Говоря проще, это способ доставки ущерба на дом потенциальной жертвы...

AA — может ли оружие стрелять по авиасредствам (по умолчанию =no). **AG** — может ли оружие стрелять по наземным целям (по умолчанию =yes). **ASW** — может ли оружие стрелять по подлодкам (по умолчанию =no). **Animates** — есть ли анимация (то бишь дымок) (по умолчанию =no). **Arcing** — есть ли баллистическая траектория (по умолчанию =no). **Arm** — задержка на перезарядку (по умолчанию =0). **Degenerates** — уменьшается ли мощь снаряда по мере пролета (по умолчанию =no). **Dropping** — уменьшается ли вес снаряда (по умолчанию =no). **Frames** — число кадров анимации (по умолчанию =1). **Gigundo** — больше стандартного размера (по умолчанию =no). **High** — может ли пролетать над стенами (по умолчанию =no). **Image** — изображение, используемое в полете. **Inaccurate** — малая точность (по умолчанию =no). **Inviso** — снаряд невидим во время полета (по умолчанию =no). **Parachuted** — снабжен парашютом для сброса с самолета (по умолчанию =no). **Proximity** — взрывается, если цель находится рядом (по умолчанию =no). **ROT** — уровень попадания (если не ноль — то самонаводящееся) (по умолчанию =0). **Ranged** — может ли кончиться топливо (по умолчанию =no). **Rotates** — крутится ли вокруг своей оси (для анимации) (по умолчанию =no). **Shadow** — если летит высоко, есть ли тень на земле (по умолчанию =yes). **Translucent** — просвечивает ли объект (по умолчанию =no). **UnderWater** — может ли снаряд двигаться под водой.

Warhead Characteristics — характеристики боеголовки

Здесь описывается то, как наносится ущерб мишени. Например, является спорным вопросом, победит ли один танк двух пехотинцев или нет. Зона действия и уровень повреждений постоянно меняются.

Spread — распространение повреждений (большие значения увеличивают радиус действия, 1 значит, что эффект уменьшается вдвое с каждым пикселем, 2 — с каждым двумя пикселями и т.д.) (по умолчанию =1). **Wall** — повредит ли боеголовка бетонную стену (по умолчанию =no). **Wood** — повредит ли боеголовка деревянную стену (по умолчанию =no). **Ore** — уничтожит ли руду (по умолчанию =no). **Verses** — вариации нанесения ущерба (в процентах от полного ущерба): для типов брони: none, wood (здания), light armor, heavy armor, concrete. **Explosion** — тип взрыва при соприкосновении с жертвой (по умолчанию =0): 0 — none; 1 — piff; 2 — piffs; 3 — fire; 4 — frags; 5 — pops; 6 — nuke. **InfDeath** — как будет выглядеть гибель пехотинца (по умолчанию =0): 0 — немедленная смерть; 1 — чуть помучается; 2 — взорвется; 3 — подлетит в воздухе; 4 — сгорит; 5 — умрет от электрошока.

Land Characteristics — характеристики поверхностей

В этой секции описаны специфические параметры различных типов поверхностей. Основным вниманием уделено возможности прохода по ним разных родов войск.

Float — % от полной скорости кораблей (0 значит непроходимость) (по умолчанию =100). **Foot** — % от полной скорости пехотинцев (0 значит непроходимость) (по умолчанию =100). **Track** — % от полной скорости гусеничных средств (0 — // —) (по умолчанию =100). **Wheel** — % от полной скорости колесных средств (0 — // —) (по умолчанию =100). **Buildable** — можно ли строить на данной поверхности (по умолчанию =no).

Random Crate Powerups — Бонусы в ящиках

Armor — усиление брони в N раз. **Cloak** — ближайшие объекты становятся невидимыми. **Darkness** — полностью открывает карту. **Explosion** — происходит взрыв. **Firepower** — мощь оружия возрастает в N раз. **HealBase** — восстановить защиту всех зданий. **ICBM** — возможность запустить одну ядерную ракету. **Money** — немного денег (указана MAX сумма). **Napalm** — напалмовый взрыв. **ParaBomb** — возможность один раз сбросить пара-бомбы. **Reveal** — полностью открыть разведную карту. **Sonar** — возможность один раз ударить сонаром. **Speed** — скорость ближайших юнитов возрастает. **Squad** — отряд из пяти пехотинцев (случайно). **Unit** — дармовой передвижной юнит (танк, джип и т.д.). **Invulnerability** — неуязвимость (в минутах). **TimeQuake** — Временной Всплеск.

Mission Control — контроль за миссиями

NoThreat — убрал свое оружие и больше не мишень :) (по умолчанию =no). **Zombie** — сидит, как зомбик, и никогда не прикрывается (по умолчанию =no). **Recruitable** — может быть объединен в группу (по умолчанию =yes). **Paralyzed** — не может двигаться, но может стрелять (по умолчанию =no). **Retaliate** — позволить юниту мстить !!! (по умолчанию =yes). **Scatter** — уворачивается от опасности (по умолчанию =yes). **Rate** — задержка между действиями (больше = быстрее игра). **AARate** — задержка при стрельбе по авиасредствам. **Sleep** — спящий юнит. **Harmless** — тормозящий юнит. **Sticky** — сидящий и отстреливающийся юнит. **Attack** — атакующий юнит. **Move** — перемещающийся юнит. **QMove** — юнит, движущийся в ряду последним. **Retreat** — отступающий юнит. **Guard** — охраняющий юнит. **Enter** — заходящий куда-нибудь юнит (например — на транспорт). **Capture** — инженер, захватывающий здание. **Harvest** — харвестер. **Area Guard** — охраняющий территорию. **Return** — не используется. **Stop** — остановиться. **Ambush** — не используется. **Hunt** — свободный охотник. **Unload** — разгружающийся юнит. **Sabotage** — минующий юнит. **Construction** — только что появившееся здание. **Selling** — продающее здание. **Repair** — ремонтирующийся юнит. **Rescue** — спасающий юнит. **Missile** — ракета.

К сожалению, из-за большого объема изменяемых параметров мы не приводили примеров, ни в этом номере, ни в предыдущем. Тем не менее надеемся, что данное руководство окажется вам полезным и, самое главное, понятным.



Alick
Navigator Crack Group

Gamer's Zone

ИГРА

Сюжет Игры

(для тех, кто не читал №6)

Существует наша реальность и существует мир, где компьютерные игры обретают вещественное бытие. Обретают за счет того, что в них верят создатели игр, и верят игроки.

Однажды на стыке двух реальностей заводится Неверие, в котором воплощается предвечный Хаос, жаждущий пожрать всякую упорядоченность, а вместе с ней и всякую жизнь.

Неверие представляет собой нематериальную мыслящую субстанцию, обладающую способностью, подобно радару, воспринимать чужие мысли; пропуская мысли через себя, оно искажает их. Поддерживающая мир компьютерных игр людская вера, пройдя через фильтр Неверия, приводит к нарушению причинно-следственных связей в этом мире. Игровые вселенные перемешиваются и срываются друг с другом. Многие персонажи и герои забывают свою историю, забывают свои цели и стремления и преобразуются в уродливые чудовищные пародии на самих себя. Другие подчиняются Неверию и, потеряв разум, становятся слепыми исполнителями его воли. Третьи же, по игровым сценариям одержимые ненавистью ко всему живому, поступают на службу к Неверию — и их не волнует то, что они способствуют Хаосу и что, если Хаос победит, сгинут вместе с тем, против чего ныне борются.

Искажается и преобразуется все, и даже вещи могут обретать некую извращенную ирреальную жизнь. Однако вместе с тем рушится и всеобщее Равновесие, которое столь же бесконечно и безвременно, как и сам Хаос.

Как противовес Неверию, в мир компьютерных игр нисходит Носитель Равновесия. Человек внешне и полубожественная сущность во внутренне; существо, лицом которому служит неподвластная времени и пространству звездная бесконечность. Носитель Равновесия присваивает себя имя “Безликий” — так как он не Добро и не Зло; он есть лишняя эмоция Третья Сила, у которой нет собственного “я”. И поэтому он — безликий.

Однако Безликий, представляя собою уравновешивающий баланс между мировыми потоками Хаоса и Порядка, не способен предпринять каких-либо действий на стороне первого или второго. Носитель Равновесия не обладает правом вмеша-

ваться во что-либо как действующее лицо. И не может воспрепятствовать Неверию.

Почти не может.

В мире компьютерных игр объявились Хаос и Равновесие — но не было представителя Порядка. И, восстанавливая баланс, Безликий призывает в мир компьютерных игр Игрока.

Кто такой Игрок? Возможно, это собранная воедино духовная сущность всех тех в нашей реальности, для кого слово “компьютерная игра” не является пустым, лишенным смысла звуком. Возможно, Игрок — это конкретный человек, по случайности и в согласии со своей доброй волей оказавшийся вовлеченным в развернувшееся противоборство.

Безликий переносит Игрока из нашей реальности в мир компьютерных игр, и весы уравниваются. Игрок является носителем веры, которая действует напрямую, не проходя через искажающий фильтр сущности Неверия. Встретив две влившиеся одна в другую игры, Игрок способен разделить их, всего лишь назвав их, — но если он ошибется, то этим лишь упрочит позиции Неверия. Произнеся имя и происхождение чудовищно преобразованного персонажа, он вернет его в прежний облик, — но если Игрок ошибется, то персонаж может стать орудием Неверия.

Неверие и Игрок неубиваемы — первое попросту неуязвимо, а последний, приняв смерть *там*, возрождается *здесь*, чтобы снова отправиться *туда*. За Неверием стоит Хаос, за Игроком стоит Порядок.

Что же касается Безликого, то он проявляет себя минимально, руководя наиболее значимыми поступками Игрока и в форме трудноразрешимых головоломок ставя перед ним требующие разрешения задачи (квесты). Безликий выявляет проблему — но лишь Игрок может попробовать ее решить.

В этом выпуске “Навигатора” мы представляем на ваше рассмотрение “Танец Пожирания”, вторую часть развернувшейся битвы между Хаосом и Порядком, между Неверием и Игроком.

А какова в этом всем моя роль?

Будь мы циниками, то сказали бы, что Игра — это просто викторина, сделанная в форме переходящего из номера в номер приключенческого рассказа. Вопросы

в викторине — это задачи, возникающие перед главным героем (Игроком) по ходу развития сюжета.

Отвечая на вопросы, вы зарабатываете кредиты (условные, разумеется), на которые затем можете приобрести какой-либо приз из приводимого в конце списка. Собственно, там же разбирается и вся система зарабатывания кредитов / получения призов.

Однако есть и еще один аспект, который для обычной викторины как-то не свойственен. Дело в том, что каждая следующая часть Игры пишется нами на основе ваших ответов.

По каждому квесту, то есть вопросу, смотрится, какой именно ответ преобладает (при этом не принимаются в расчет все “не знаю”, а также откровенно ошибочные решения — Игрок ведь не идиот, чтобы, к примеру, спутать Duke Nukem 3D с Full Throttle, или еще нечто в таком же духе!). Решением Игрока становится наиболее часто встречающийся ответ. И в зависимости от этого разворачивается дальнейший сюжет.

А как следствие — Игрок ведь может и проиграть. Потому как каждый его неверный шаг упрочивает позиции Неверия. И по законам Игры проигрыш Игрока будет означать гибель мира компьютерных игр. А по законам нашей реальности, что уже куда как более вероятно, это будет означать позор и для “Навигатора”, и для тех, кто примет участие в разгадывании. ;--))

И сразу же хотим успокоить всех тех, кто рассчитывал, что данная Игра станет прямым продолжением первой. Это невозможно — потому как еще не набралось достаточного числа ответов, чтобы определить решения Игрока. Продолжением “Саги о трех мирах” станет Игра в следующем номере. Только не ждите, что действие будет разворачиваться в тех же мирах и с участием того же списка персонажей. Они будут задействованы (каким образом — пока неизвестно). Но вместе с тем появятся и новые персонажи, причем немало. И происходить все будет уже в совершенно иных мирах, чем ранее.

Вот, собственно, и все предисловие. Представляем на ваш суд вторую часть Игры. Коли возникнут какие предложения и пожелания — рады будем услышать.

Танец Пожирания

Пролог

Формирование колоды

Поначалу же не было ни времени, ни пространства. Мир представлял собою скопище уродливых воспоминаний. Они вились вокруг меня мириадами невидимых мошек. Их невесомые жала протыкали мое сознание насквозь и доставали до души. И впрыскивали в нее отравленную смесь из калейдоскопически сменяющихся образов. Я не мог осознать происхождения этих образов. И это вызывало во мне одновременно боль и бешенство. А потом пришел свет.

Мир разделился на свет и тьму, и это было рождением реальности. Бесконечные подземелья, изрытые туннелями, и в центре их вздымается прекраснейший остров, с горами, чьи склоны устланы вековой зеленью лесов, и реками, в которых течет мутно-зеленая кислота.

И в небе над островом я вижу свое отражение. Отражение дробится, как если б зеркало было разрублено надвое. Нас двое, но я один. Двое в одном. Экая несуразность!..

— ... Я есмь Неверие. Я призываю тебя в мир игр, чтобы остановить того, который возмнил себя носителем Порядка. В жалкой человеческой гордыне он тщится обуздать силы предвечной тьмы и вернуть упорядоченность, которая ненавистна Хаосу.

В самом центре стадиона находится серый металлический люк, огражденный желто-черной полосой. Вокруг стадиона колыхается испещренная всполохами молний черная масса, и нет ничего, кроме нее.

— Он созидает — но его созидание может превратиться в разрушение. Ты станешь тем, кто пойдет с ним бок о бок. Тем, кто будет нахештывать на ухо пагубные решения. Его советчиком. Его правой рукой, его языком, его ушами, его глазами, его мыслями. Я построю дорогу в Ад — и ты вымостить ее благими намерениями человеческого выродка. Ты — избранный.

В самом центре стадиона находится металлический люк, и на нем стоит невысокого роста зеленокожее существо. На голове его нахлобучен тройной шутовской колпак с тремя огромными бубенцами, и хотя оно стоит неподвижно, бубенцы на колпаке ритмично позвякивают.

Торс существа обнажен, и зеленая кожа топорщится выпирающими наружу ребрами. Помимо колпака, на существе надеты грубые тканые башмаки и красные рейтузы с оборванными штанинами и неряшливо повязанным поясом, с которого свисают такие же бубенцы, как и пришитые на колпаке, — только эти меньшего размера.

Левая рука существа оканчивается тремя длинными острыми шипами, покры-

тыми коростой чьей-то запекшейся крови. Правая у локтя превращается в нечто типа дрели, только вместо сверла на конце ее с неистовой скоростью вращается диск от циркулярной пилы.

Утыканный длинными клыками рот существа кривится в злобной усмешке, а в мутно-зеленых беззрачковых глазах застыла презрительная ненависть ко всему существующему в целом и к колыхающейся вокруг стадиона темной массе Неверия — в частности.

Если кто еще не понял, то это существо — я. Мы.

“Мне наш с тобой вид представляется несколько иднотическим, ты не находишь?”

“Дай мне волю, и я оторву голову кудеснику, сотворившему такое со мной!”

“Эгей, полегче на поворотах! Я бы и сам выкинул над ним какую-нибудь злую шутку. Но пока что он — точнее, оно — посильнее, чем мы с тобой. Да и головы у него нет, — сам видишь, что нет. И вообще нет ничего такого, что можно было бы оторвать.”

“Плывать!!!”

“Ты можешь плываться сколько душе угодно, но если плюнет оно, то ты утонешь. Мы оба утонем. Сейчас эта аморфная темная масса — наш с тобой хозяин. Оно сдает карты. А мы только и можем, что разыгрывать их по заранее отрендеренному сценарию.”

“Сожру!!!”

“Не раньше, чем это окажется возможным.”

— Порядок должен быть разрушен, и ты — гильотина для посланника Порядка! Властью, даруемой мне предвечным Хаосом, я нарекаю тебя РипКольм.

“И эта косноязычная дурость станет нашим с тобой именем? Я хохочу и катаюсь по полу, заламывая руки от хохота!”

“Мне плевать, как меня будут называть! Я хочу выйти с ним один на один, и тогда посмотрим, кто для кого станет гильотиной!”

“Слушай, а если сокращенно — эР-Ка? Досадно, что мы еще не можем произнести это имя вслух, чтобы послушать, как оно звучит. Но мне кажется, что звучать оно должно кое-как приемлемо. Ты не считаешь?”

“Пусть мне дадут голосовые связки, и я прореву ему мой вызов!”

“Нет, эР-Ка — это очень даже неплохо. Есть в нем что-то такое... В общем, мне нравится.”

— Ты станешь троянским конем лжи, который привезет многие миры в водоворот Хаоса. Я исторгаю тебя в страну искаженной реальности, чтобы превратить носителя Порядка в проповедника Разрушения. Проповедника, сила слова которого даже и не снилась мудрецам всех времен и цивилизаций.

“Ты никогда не ощущал себя “исторгнутым”? Я тоже. До последнего момента.”

“Я заставлю этого проповедника съесть его язык...”

“Берусь приготовить этот язык со специями.”

“...а потом разберусь с этим поганым Неверием...”

“Тогда нас с тобой приготовят со специями. Уймись, кулинару, час обеда еще и не думал наставать.”

— Мои возможности велики — но возможности Игрока вдесятеро превышают их. Я могу лишь исказить веру — Игрок же является носителем чистой веры. Сделай игрушку из Игрока — и его устами ты сотворишь гибель многих миров!

“Слушай, так как тебе имя эР-Ка? Мне кажется, что созвучно.”

“Мне плевать!!!”

“А я вот люблю созвучия...”

Ну конечно же, мы станем трудолюбивыми исполнителями воли Неверия. Выбора нам, собственно, и не оставлено. Мы — пешка с большими полномочиями...

“Я — это ферзь!”

“Ага, некоронованный...”

...но всего лишь пешка.

Однако никто не сказал, что пешкины проблемы станут нашей единственной заботой. Значит, Игрок способен отгадывать истинную природу вещей? Эй — как там тебя обозвали? — “человеческий выродок с благими намерениями”, что насчет нашей истинной природы и наших истинных имен?..

— Добро пожаловать в страну искаженной реальности, РипКольм!

— Ох, если не возражаете — лучше бы эР-Ка. Мне так больше нравится. Есть



у меня такая страстишка — люблю, знаете ли, созвучные имена...

* * *

Колоссальный вигвамоподобный зал с установленными вдоль стен ступенчатыми трибунами и круглой ареной в центре — Центр Культуры насекомых. Инсекты — так называло их Неверие, и это не тот случай, когда имеет смысл придумывать собственные наименования. Пусть будут инсекты, какая к черту разница.

Трибуны забиты до отказа — почти все инсекты собрались на жалобокс. Очередной раунд вот-вот должен начаться.

Наш собеседник внушает нам уважение своими пропорциями — и это единственное, ради чего его стоит уважать. Четырехметровая машина о двух ногах и о двух руках, с усаженной мелкими зубками пастью и скорпионным хвостом, в который хирургически вмонтирована двояная ракетная установка. Дрол Рево, Владыка Улья — наглядное подтверждение принципа, что поворачиваться к противнику спиной не всегда означает трусость. Какая уж тут трусость, когда у тебя за спиной приторочена целая артиллерийская батарея!

— Твой создающий не ступит и шагу, как напорется на моих пехотинцев! — скрежешет он, и его челюсти движутся так, как если бы его рот был ступой, в которой перемалывается зерно. — Они будут караулить его за каждым поворотом, они станут его проклятием и его худшим кошмаром! Я превращу глиняный мир острова в усыпальницу для его жалкого высокомерия!

“Плагнат! Он чего, Неверия наслушался? Это оно обычно выражается в таком духе.”

“Да Игрок сам сложит усыпальницу из голов его пехотинцев и его туда положит!”

“Именно. Причем мы с тобой будем участвовать.”

Мы запрокидываем голову и хохочем, и из нашего горла вырывается булькающий хрип, сдобренный мелодичным позвя-

киванием бубенцов на шутовском колпаке, которому вторит звяканье бубенчиков на поясе.

— Дрол, ты кормишь себя наивными надеждами, — едва могу выговорить я сквозь спазмы хохота, и я добавляю, — а он будет кормиться твоими пехотинцами!

Дрол Рево шипит, как паровой котел, и вперяет в нас мелкие глазки, в которых при наличии сильного увеличительного стекла можно разглядеть мельчайшие искорки разума.

— Он — всего лишь человек!

— И именно поэтому его следует считать о-о-очень большой проблемой!

Стадиончик, на котором происходит жалобокс, кажется ничем не огражденным. И первые зрительские скамьи находятся всего лишь в полуметре от края стадиончика. Вроде бы, стоит бойцам малость увлечься — и сражение переместится на трибуны. Но, немного присмотревшись, нетрудно заметить вешки величиной с кулак, тянущиеся на равном расстоянии одна от другой по краю стадиончика.

Если боец по случайности или в силу полученного от соперника толчка пробует переступить границу арены — мгновенно возникает силовое поле, обладающее парализующим воздействием. Боец на несколько секунд теряет сознание. Причем парализующий импульс может через него передаться также и его сопернику — тогда сознания лишатся оба.

Сотни зрительских жвал начинают щелкать, порождая несусветный гвалт, — пятеро бойцов-инсектов выбираются на арену.

— Что хочешь от Улья ты, эР-Ка? — Дрол Рево с удовольствием “повернулся бы к нам спиной”, но он никогда не пойдет против наместника Неверия, каковым мы имеем несчастье являться.

Мы, прищурившись, наблюдаем за началом жалобокса.

Пятеро бойцов сходятся в центре арены и раскланиваются друг перед другом, как павлины перед схваткой в брачный сезон. На скелетные каркасы насекомых-бойцов натянуты оболочки персонажей, не имеющих к Улья ни малейшего отношения.

Ходящий о двух ногах безглавый волк, голова которого раскачивается на окончании покрытого серой шерстью скорпионьего хвоста.

“Еще то зрелище, как ты полагаешь?”

“Слабак! Стоит ему получить толчок в грудь, как хвост перевесит, и он грабнется на спину! Пока будет выпутываться из своего хвостика — прикончат. Я бы прикончил.”

“Ну, здесь уж тебе видней!”

Неплохо выглядит приземистый гном: он держит молот, который является непосредственным продолжением его руки; из бойка молота высовывается жало, формой похожее на осиное. Прямая противоположность гному — гигант в колпаке палача; скорпионий хвост проходит сквозь его широченную грудь, преобразуясь во внушительных размеров топор.

“Как тебе?”

“Топор при ударе может в чем-нибудь застряť. Он дернет — топор не поддастся, а вот его грудь разорвет надвое.”

Еще один — однорукий эльф, вторая рука которого пошла на изготовление лука; он натягивает тетиву зубами; на боку его висит колчан, до отказа набитый извивающимися змеями. И последний из пяти — горгулья, изо рта которой высовывается язык в метр длиной; на конце языка, конечно же, находится жало.

“Наиболее толковый боец,” — со знанием дела комментирую я, и я без возражений соглашаюсь, так как напроць не разбираюсь во всех этих воинских тонкостях.

— В чем заключается ваш жлобобокс, Дрол? — лениво спрашиваем мы, даже и не думая отвечать на поставленный нам только что вопрос.

— Пятеро бойцов дерутся, пока на ногах не останется лишь один, — с готовностью принимается разъяснять Дрол, и мы с удивлением обнаруживаем, что этот четырехметровый тупарь польщен проявленным нами интересом. — Оружием им служат жала, в которых находится яд.

— Сколько укулов жалами надо, чтобы убить? — подливаем мы масла в огонь словоохотливости Дрола.

— Десять-двенадцать, не меньше.

— Послушай, Дрол... Но ведь их на арене пятеро, так?

— Так, — Дрол настораживается. Ждет подвоха.

— Это означает, что бой изначально является нечестным. Ведь получается так, что какие-то два бойца должны будут наброситься на одного?

Дрол улыбается во всю ширину своей избыточной зубастости и кивает.

— Именно так, эР-Ка. Двое на одного. Они дерутся за выживание — и здесь нет иного правила, кроме выживания. Кому-то из них предстоит погибнуть на этой арене.

Наш долг — ухмыльнуться ему в ответ. И, ухмыляясь, мы наконец-таки соизволяем сообщить ему то, ради чего приперлись в этот инсектский Центр Культуры.

“Что хочешь от Улья ты, эР-Ка?”

— Твои пехотинцы, да и все остальные, не справятся с Игроком еще и по той причине, что на пару с Игроком буду сражаться я. А ты будешь посылать против нас с ним все более могучих своих бойцов. А я буду приканчивать их, одного за другим. И ты не прекратишь атаковать нас, как бы велики ни были потери твоего никчемного Улья.

Коричневая кожа Дрола буреет от злости, и мы начинаем думать, что предстоящая нам эпическая драка начнется прямо сейчас.

— Не бывать...! — скрежешет Дрол, наклоняясь и придвигая свое “лицо” вплотную к нашему. — Да и кто ты такой, чтобы совладать с моими слугами..!

Не люблю я, когда со мной так разговаривают! — Жирный выползень решил, что может оскорблять МЕНЯ!

Шипы левой руки я всаживаю ему под подбородок, так что он никуда не может



даться, не оторвав себе полголовы. Одновременно я подношу цирлярку к его морде.

— Кажется, ты решил поспорить с наместником Неверия? — вежливо интересуюсь я.

Дрол скрежешет и хватается за мою левую руку, пытаясь выдернуть ее шипы из подбородка. Напрасно — я гораздо сильнее этой тупорылой четырехметровой громадины, а у меня все происходящее вызывает чувство глубокого ублаговторения — обожаю подобные мелкие пакости. Дрол ни на миллиметр не способен поколебать нашей руки.

Я придвигаю цирлярку к самым его глазам, так что он вынужден замереть, чтобы по случайности не ослепнуть, дернувшись “не в ту сторону”.

— Так что, я могу рассчитывать на твое сотрудничество, а, уродина? — благожелательно осведомляюсь я.

Он хотел бы отослать нас “как можно дальше”, он хотел бы “вернуться к нам спиной”, он хотел бы...

— Да, — скрежешет он. — Ты — посланник Неверия. Улей сделает все так, как того хочет Неверие...

Часть I Раздача карт

Жилет цвета хаки и пистолет в руке. На спине прикреплен компактный реактивный двигатель. ИнсектПех (пехотинец инсектов, другими словами) взмывает на уровень подвешенного веревочно-дошчатого моста, на ходу отстреливая шипучие желтоватые шарики, которые по его разумению должны символизировать собою разящие пули. Ни один из шариков не попадает в цель — зато сам ИнсектПех нарыивается на мастерски выпущенные ему на движение замораживающие кристаллы и, превратившись в ледяную статую, камнем падает вниз. Я (мы) отслеживаю его падение: за пару метров до гибельной встречи с поросшей травой скалистой поверхностью он “размораживается” и начинает юлой вертеться на месте, судя по всему, пытаясь сообразить, кто он, зачем он и как вообще тут оказался. Жаль. Было бы весело поглядеть на ту кучу ледяных осколков, в которую ИнсектПех неминуемо превратился бы в случае столкновения.

Я снова принимаюсь наблюдать за происходящим на мосту. Осталось двое... Так, вот уже и один: другой уменьшился до хомячьих размеров и, трубой задравши скорпионий хвост, несется наутек. Второй, силясь попасть в легко уворачивающегося от его выстрелов противника, подбегает к нему почти вплотную и нарыивается на умело нанесенный удар шнурованным ботинком в жвала. Восхищенный продемонстрированной при ударе сноровкой, я невольно прищелкиваю языком и едва не разрезаю его надвое о свои излишне длинные зубы. Все никак не обвыкнусь с этим новонавязанным телом. Черт бы драл Неверие со всем его Хаосом впридачу!..

Разделавшись с тремя ИнсектПехами, Игрок (он же посланник Порядка, он же

созидающий, он же человеческий выродок с благими намерениями, он же — причина моего (нашего) появления на этом лесисто-глиняно-кислотном острове среди бесконечно тянущихся подземелий) легко пробегает по подвесному мосту, перепрыгивая по неладно пригнанным одна к другой доскам, и оказывается на узкой уступчатой тропинке, пролегающей по боковине скалы на значительном удалении от поверхности. Если ему доведется оступиться, то его ждет падение на верхушки елей, грозно топорщащиеся далеко внизу (любо-дорого было б поглядеть, если бы он нанизался на одну из них!). Или угодить прямиком в кислотный ручей... Впрочем, я (мы) замечались.

Я выскальзываю из темной ниши (она расположена рядом с замурованным закутком, в котором двери нет, зато проделана бойница) и, приволакивая левую ногу, понуро плетусь навстречу Игроку.

“Долбанет из замораживающего или уменьшающего!”

“Не долбанет. Он интеллект — семь раз подумает, один раз долбанет. А к седьмому разу мы уже сами за него думать будем.”

“Да сбросить его на елки, и конец всему!”

“Забыл — он неубиваемый? Уничтоженный в мире игр, он воскресает в своей реальности и снова сюда возвращается!”

“Только дай мне волю...”

“И не рассчитывай.”

* * *

Его руки разведены в стороны, и между ними роятся мириады разноцветных огоньков. Каждый из огоньков несет в себе замораживающий или уменьшающий заряд. А на окончании моей правой руки вращается диск от циркулярной пилы, и вызывающе ерошатся облепленные запекшейся кровью три клинка на левой. Два кровных врага сходятся для решающего поединка? Как бы не так. На его лице явственно читается изрядное недоумение. Моя клякстая физиономия сочится печалью и горестью.

“Человечий выкорыш умоется кровью! Мы сильнее! Мы быстрее! Его реакция ничто — я владею заклинанием замедления!!!”

“Ты не поэт, ты мясник. Нельзя подходить ко всему с позиций того, кто чьей кровью умоется. Ты слишком прозаичен. Во всем надо видеть свои красоты, в том числе и в насилии.”

“Я — воплощенная смерть!!! Я — Зло!!!”

“Ни то, ни другое тебя не оправдывает... И долби в свою кровожадную головошку — он нам нужен, ад тебя задержи!”

“Плевать!!!”

— Ну и кто ты такой?

Молчание. Я останавливаюсь. Между нами — метра два.

“Одним прыжком...!”

— Наверное, ты в курсе, что не очень-то похож на этих скорпионохвостых морпехов. Да и твоя милая пилка на правой руке кажется мне на удивление знакомой.

Крахтение, пыхтение.

— ...я не помню... своего имени... нечто исторгло меня в этот мир... помимо моей воли... я не могу вспомнить себя... только образы... чуждый мир... позади меня трещина... ущелье... там я был...

“!!!!”

“Забудь.”

Игрок сохраняет настороженность, но глаза его прорастают первыми робкими побегими самоуверенности.

— Да, дружище, у тебя серьезные проблемы с дикцией, — он выговаривает слово “дикция” как “фикция”. — Не воспринимай это близко к сердцу, но тебе не помешало бы записаться на прием к логопеду. Впрочем, это все, конечно, мелочи. Говоришь, что-то тебя исторгло, и ты не можешь вспомнить, откуда ты?

— ...только образы... множество образов... трещина...

— Думаешь, я узнаю тебя.

Игрок озирается вокруг — должно быть, ищет своего Безликого. Дудки — носитель Равновесия сейчас не появится. Силы Порядка и Хаоса встретились один на один, все честно, и его гребаный баланс сохраняется. И к тому же, квестом я (мы) ну никак не являюсь.

— А, была ни была... Ты Джокер из... — и Игрок произносит название игры, совершенно точно отгадывая происхождение навязанного мне Неверием тела. Ничего другого от него и не требовалось.

Я расправляю плечи. В беззрачковых мутно-зеленых глазах зажигается бесовской огонь. И я оскаливаюсь в шутливой ухмылке, которая может означать что угодно, но только не благодарность за освобождение.

— Извини, я, кажется, немного поторопился! — Игрок отступает на шаг, и мельтешение огоньков между его разведенными руками ускоряется до запредельной быстроты.

“Ничуть.”

— Память вернулась ко мне... Я... я...



Я с бубенцовым звоном падаю на колени и почтительно склоняю увенчанную трехзубчатым колпаком уродливую голову.

— Джокер приветствует тебя, человек. Все... Все мое умение и вся моя сила — в твоём распоряжении!

“Шарахни меня молния в каменный затылок, ну что за бред мы несем!”

— Э... Рад был помочь. А что касается твоих силовых умений... Тут у меня возникли некоторые трудности с прохождением. Мне поставлена задача добраться до какого-то невесты где расположенного Стадиона. Так ладно, что я без малейшего понятия, каким макаром туда добираться, но тут еще и всякие скорпионские хвосты жалы под ногами путаются!..

Я поднимаюсь на ноги, мысленно отряхиваясь от не самых радостных ощущений, вызванных моей коленопреклоненной позой. Мы привыкли, когда перед нами стоят на коленях, а не наоборот. Но — все мое время..!

— Мы... хрмм... я в твоём распоряжении, человек.

“Кто из нас сказал “мы”?”

“Не я!”

“И уж точно не я.”

“Оба хороши, значит”.

Но он ничего не заметил и ничего не заподозрил.

— Буду признателен. Только — одно “но”. Этих монстриков нельзя убивать. Без понятия, в чем здесь собака зарыта, но их смерть вроде как должна привести к каким-то негативным последствиям невыясненного характера. К распаду мира, что ли.

“Че-го?!”

— Твое слово — закон для меня. Мне хватит силы, чтобы справиться с ними, и не убивая.

“Сплошные огорчения!.. И не рычи мне в душу — я расстроен не менее твоего.”

Часть II

Определение козырной масти

— Закон Равновесия поставлен под угрозу твоими действиями. Двое из одного ложно встали под знамена Порядка и пытаются диктовать его посланнику твою волю. Чаша Весов поколебалась, и...

— Добро пожаловать в страну искаженной реальности, Человек без Лица!

— Теперь ты скрываешься за стандартной формулировкой, которая, похоже, уж набилась оскомину всем, кроме тебя!

— Какие эмоции. Какая патетика. Ты теряешь свою хваленую невозмутимость, Человек без Лица. Добро пожаловать в страну искаженной реальности — в царствие Хаоса. На островной подземный мир, которому вскорости суждено погрузиться в бездны сумбура и кавардака.

— В своем пагубном стремлении ты забываешь, что Игрок способен обернуться орудием уничтожения, которое много превышает твои возможности! А когда пошатнутся основы реальности, то, может быть, не устоит и Хаос!

— Хаос предвечен. Хаос — основа всему существующему. Хаос был всегда. Порядок и Равновесие появились позже, и они вторичны изначально. Так пусть столкнутся силы Хаоса и Порядка, столкнутся лоб в лоб. Давно бы уж разразилась Великая Битва — не будь Равновесия, которое старается свести к нулю любое сколько-нибудь серьезное противостояние между ними. Ты и есть Зло, Человек без Лица. Именно ты идешь против естественного хода вещей и пытаешься продлить жалкие тысячелетия бытия Порядка. Что ж... не исключаю, что время исполнилось, в противовес всем твоим стараниям, и час Великой Битвы пробил.

— Ты не понимаешь! Переориентировка создающего может привести к гибели всего!

— Что есть гибель, Человек без Лица? Жалкий страх жизни перед погружением в Хаос. Гибель есть смерть. Но королевство смерти есть одна из провинциальных областей вселенной Хаоса.

— Твоя убежденность граничит с фанатизмом. Не вижу резона продолжать этот бессмысленный спор. Но знай: как только чаши весов поколеблются, я укажу Игроку на истинную сущность двоих из одного.

— Ты не вправе выражать своих мыслей прямо, Человек без Лица.

— Благодарю за напоминание. Но мне и не потребуется прямых указаний. Достаточно будет и намека. Игрок — не такой безнадельный тупица, каким ты хотела бы его видеть.

— Ну что ты, Человек без Лица. Я с готовностью оставляю эту должность за тобой. Пусть лелеемый тобой Игрок будет вторым, я ничего не имею против.

— И кто из нас с тобой после этого подвержен эмоциям?

* * *

— Ты слышишь меня, нареченный РипКольм. К тебе обращается твой повелитель!

“В гробу мы видали таких повелителей.”

“И орет так, что уши закладывает.”

— Весь внимание, Неверие, повелитель ты мой!

Игрок вышагивает впереди, периодически чертыхаясь на вспучившие окаменевшую глину древесные корни. Вокруг нас возвышается лес, который только с высоты птичьего полета может показаться цветущим и напоенным жизнью. То и дело попадаются иссохшиеся деревья, воздевшие к черному небу крючья омертвевших ветвей. А описаний птиц с усеянными острыми крысиными зубками клювами не удастся разыскать ни в какой королевской библиотеке. Да и белки с выпученными насекомыми глазами-буркалами никак не вызывают желания подкормить их орешком (“помнится, я любил подшучивать, привязывая к орешку веревочку и заманивая не в меру охочую до лесных даров белку на предвительно подпиленную ветку” — “я всегда знал, что ты извращенец” — “ну что ты, как я могу равняться с таким заслуженным мастером, как ты!”).

— Безликий представляет опасность для тебя, РипКольм. Он воспользуется первым же удобным случаем, чтобы укачать создающему на тебя.

“Великолепно! Потрясающе! Лучше и быть не может! И пусть этот долбаный Игрок отгадает наши долбаные имена!”

— Не сомневайся, повелитель, что тобою уже придуманы соответствующие контрмеры.

“Чего? Это что за слово такое — кант-меры?”

“Вычитал.”

“Где?”

“В тех книгах, где нет ни малейшего упоминания о зубастых пичужках и уродах типа тебя. Отвяжись. И нечего рычать — все равно не подеремся. Для драки мы слишком... ммм... нематериальны.”

Я брел позади Игрока, и мы вели с собою дискуссию о том, почему не стоит перепилить ему шею циркуляркой или всадить шипы чуток пониже пояса. В последнюю минуту наша перепалка оказалась прервана Неверием, которое самым бесцеремонным образом вклинилась в наше сознание.

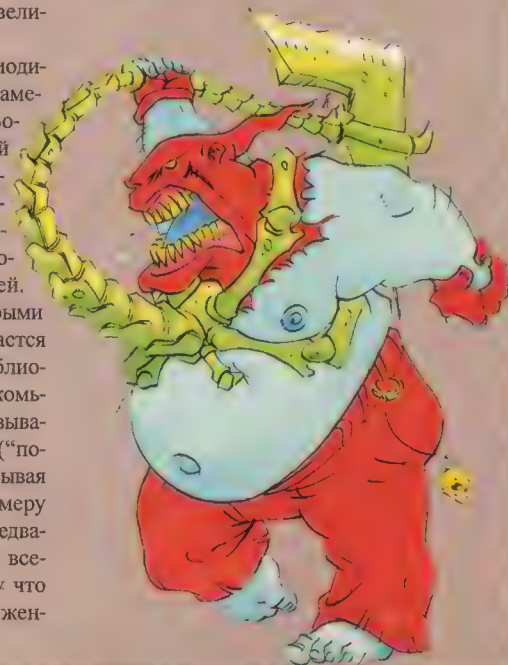
Разумеется, общение с Неверием происходит на уровне разума Джокера без действия его недоразвитых речевых органов. Разумеется, моя (наша) роль пока что сводится к тому, что мы отсекаем множественные попытки насекомых подобраться к Игроку с тыла. Дрол Рево расстарался паче самых смелых ожиданий: от его скорпионохвостых уж отбою не стало. Вот только жаль до боли в деснах, что никого нельзя убивать. Игрок твердо стоит на своем... Надо будет переубедить. При случае.

— Ответные действия уже предприняты. Направь создающего в лес, находящийся западнее. И ничему не удивляйся.

“Делать нам больше нечего — только ерунде всякой удивляться!”

— Смеем предположить, что это не составит трудности.

— Но есть и другое, не менее важное поручение, которое ты должен будешь исполнить.



“Ну?”

— Созидающий должен начать убивать... инсектов. Хаосу угодно, чтобы человек начал творить разрушение. И ты избран тем, кто исполнит волю предвечного Хаоса!

“Да с радостью! Слушай, оно прямо-таки читает наши мысли, старина!”

“Молчи! А то и вправду прочтет...”

— Все мое умение и вся моя сила — в твоём распоряжении!

“Кажется, недавно мы уже произносили эту фразу...”

* * *

— Откуда ты знаешь, что надо поворачивать на запад?

Игрок легко избегает выпущенных на него расширяющихся радужных обручей, одновременно обрушивая на инсекта поток замораживающих частиц. Обледенелый инсект камнем падает в кислотно-глиняные бездны, а я отмечаю про себя, что Дрол Рево вводит в бой новые формы своих подопечных. Совсем недавно повстречался пехотинец, одетый в оранжево-красный жилет и оснащенный телепортационным (так назвал его Игрок) браслетом. А только что атаковавший инсект характеризовался несоразмерно большой головой, из основания которой свешивалась целая гирлянда щупалец, каждое из которых оканчивалось жалом.

— Я не могу объяснить этого словами, человек. Но я чувствую, где находится Стадион. Нам необходимо двигаться... ммрр...

Резкое движение вправо, перекач через плечо с переходом на колено, локтем наотмашь — и считавший себя незаметно подкравшимся пехотинец опрокидывается навзничь. Вторая нога выставляется вперед, на нее переносится вес тела, прыжок — и заполношный звон бубенцов сопровождается удар лбом в морду пехотинца.

Рыкнув для порядка (чтобы больше соответствовать своему дурацкому облику), я усаживаюсь на грудь потерявшего сознание инсекта, впRESSовывая в глинистый грунт и без того придавленный им скорпионий хвост.

— Двигаться на запад, — на выдохе завершаю я мысль.

Игрок подходит к краю пропасти и заглядывает вниз. Отходит и облокачивается о каменную могильную доску с надписью “San Andreas Fault”.

— Собственно, богатство альтернатив у нас сведено к двум вариантам, — мельтешащие огоньки игриво вихряются вокруг могильной доски, курсируя между ею и руками Игрока. — Пойти налево, что значит вернуться назад. Или направо, на запад, что означает пробираться дальше, хотя и непонятно, куда именно мы направляемся. Точнее, где находится Стадион. Эх, нам бы с тобой, Джокер, здорово бы не помешала карта этого мертвого леса и всех его трещин-впадин! Хотя, конечно, из Безликого картограф...

Я развлекаюсь тем, что с помощью циркулярки аккуратно срезаю с жилета пехотинца погоны.

— У тебя нет оснований доверять мне

Но я действительно... знаю. Стадион... близок.

— Очень на это надеюсь! А то временами у меня складывается ощущение, что эдак мы можем проискать его до пришествия Судного Дня!

“Ты в большей степени прав, чем предполагаешь, созидающий.”

Я поднимаюсь, с хрустом распрямляя суставы спины.

— И еще одно.

“Постой! Ты обдумал, что скажешь?”

“Болтовня — моя профессия.”

Игрок с любопытством изучает меня, как если бы мы были механической игрушкой, неведомо каким образом наводстрившейся разговаривать.

— Не волнуйся, я на приеме и готов к download. Набери в грудь побольше воздуха, очисти мысли от лишних эмоций и, помолившись всем известным тебе богам, если знаешь хоть одного, излагай.

“Оскорбление!!! Клянусь всеми импами подземелий, он не жилец!!!”

“Ох, и надоел же ты мне... Оба вы надоели...”

— Существа со скорпионьими хвостами — зло. Каждой частицей своей кожи я ощущаю это.

“У нас кожа — черствая, как пролежавший лет двести под землей несъеденный вовремя цыпленок! Чего ты там, молния тебя поразит, ею чувствуешь?!”

— Хмм... И каковы твои соображения по данному поводу, Джокер?

Я осматриваюсь и плетущейся походкой приближаюсь к Игроку.

— Джокер — да, так я выгляжу. Но называют меня эР-Ка. Подобное имя кажется мне более созвучным.

— Странные у тебя, однако, представления о созвучности, — Игрок опасливо отодвигается за могильную плиту, и рой огоньков вместе с ним; обе части меня закатываются в издевательском хохоте, причем каждая воспринимает столь явное проявление Игроком трусости с позиций собственного разумения.

— Они атакуют нас. Они жаждут нашей гибели. И ты сам видишь, что они порождены злой волей. В мире не может существовать таких жутких уродов. Не является ли это достаточным поводом для того, чтобы перестать травить их холодом и применить нечто более действенное? Подобные твари недостойны того, чтобы жить!

Нежданно-негаданно в мое сознание ураганным потоком взбешенной тьмы вторгается Неверие.

— “Как посмел ты назвать ему иное имя, кроме как Джокер?! Уж не задумал ли ты выступить против владычества Хаоса?!”>

— “Ни в коей мере, мой повелитель. Но эР-Ка нравится мне больше, чем Джокер.”>

— Это не причина. Понимаешь ли... мы находимся в мире компьютерных игр... Короче. Есть Неверие. Оно — это зло, это хаос, и вообще вся мерзость, какая только может привидеться, да и то лишь после лошадиной дозы выпивки. Усек?

— Да, человек.

— “Никто не наделял тебя правом самовольно назначать себе имена!”>

— “Возможно. Но только сейчас мне было заявлено, что мы лишены такого права.”>

— Так вот... Это самое гнусное Неверие хочет уничтожить мир компьютерных игр, в котором мы сейчас пребываем, и для этого превращает его обитателей черт знает во что. Да будет тебе известно, что забывчивость, которая одолевала тебя при первой нашей встрече, была результатом его мерзопакостной деятельности.

— Я предполагал нечто подобное, но и помыслить не мог о столь гран... граамадных масштабах всего этого ужаса! — “не хватало еще этому мутноглазому Джокеру начать употреблять при Игроке элитарные словечки типа “грандиозное”!”.

— “Ты играешь с силой, которая одним мановением может обратить тебя в прах, извергнутой!”>

— “Да кто ж отважится заигрывать с такой силищей, о повелитель мое!”>

— То-то вот. И эти скорпохвосты вполне могут оказаться какими-нибудь там безобидными овечками... хмм... из Hexen II, например!

— Но ты ведь и сам понимаешь, что это не овечки, — “сам ты овечка в волчьей шкуре и с миропасительными наклонностями!”. — Многое из того, что ты рассказываешь, находится выше моего разумения... Но если... Наветрие... лишило меня памяти... то... во мне сохранился его частичка. Теперь я понимаю! Во мне остался черный сгусток Наветрия — и поэтому я в состоянии видеть такие же сгустки в других! — “а ведь логично завернул! — что, сам не ожидал?”

— “Вьюк, ты настолько обнаглел, что уже и мне, Неверию, начал присваивать имена? Что ж. Для всего есть рубеж. Свой рубеж ты только что преступил. Воздастся же тебе по поступкам твоим! Будь готов встретить заслуженное тобою возмездие...”>

— “О, нет! Я не мыслил ничего подобного! Просто я пытаюсь казаться в глазах Игрока естественным! О повелитель, прости глупого слугу твоего! Он низменно молит о пощаде!”>

— Уж не знаю, с чего, но я склонен поверить тебе. Да и Безликий как в местный кислотный ручей канул, не дозвешся. Пусть будет так, как хочешь ты! Хмм... из какой эстрадной песни эта фраза?.. Впрочем, не столь важно.

“Я что, его убедил?..!”

“Нарастивай!!!”

— И, возможно, это облегчит нам поиск Стадиона. Ведь если его скрывает пелена злого умысла Наветрия, то гибель его сторонников может прорвать этот занавес, и мы в два счета отыщем этот греб... кхе-хрмм... Стадион, — “ты сам-то понял, чего сказал?” — “нет, но он поверит!” — “это почему?!”

— “На первый раз я могу даровать тебе прощение, РипКольм. Твои извинения кажутся мне искренними...”>

— “А зря.”>

<“Я... не совсем...”>

<“Слушай, Наветрие, или как там тебе хочется, чтобы на тебя обзывались! Только что я заставил Игрока свято уверовать в то, что насекомых надо уничтожать — раз, и что надо идти в нужном тебе направлении — два. Судя по развязности Игрока и его презрительному отношению к твоей хаотической персоне, такого успеха тебе ранее добиваться не приходилось.”>

<“Осознаешь ли ты смысл того, что мелют уста твои?!”>

<“В отличие от тебя — великолепно. Карты сданы. И впервые Игроку выпал джокер. А ты поставило всю игру на джокера, который только что начал один за другим побивать козыри создающего, или как ты его там величаешь. Так что я позволю себе усомниться в том, что весь твой драгоценнейший Хаос сделает мне сейчас хоть что-нибудь. Ты не загубишь своей выигрышной карты. И поэтому — называй меня эР-Ка. И поэтому — попроси в дальнейшем в наше сознание без стука не вторгаться. Еще какие-нибудь вопросы остались?”>

— Твоя взяла, Джокер. Мы идем на запад. И крушим всю ту хвостожалющую нечисть, что рискует путаться у нас под ногами, — он усмехнулся, и огоньки закружились в безумном вальсе. — Честно сказать, давно мне этого хотелось... Не в том смысле, чтобы идти на запад, конечно..

“Первые от тебя хоть какой-то толк, — Ка!”

Неверие, ничего больше не сказав, чадящей дымной лентой выветривается из нашего сознания.

“Аплодисменты, эР-, аплодисменты. Я всегда был равнодушен к аплодисментам и вызовам на бис. Аплодисменты!”

“Ну, вот этого-то ты от меня точно не дождешься!..”

— И все же — я попросил бы эР-Ка. Люблю, знаете ли, созвучия...

Часть III

Взятки разменных карт

“Настал мой черед!!!”

“Смотри не переусердствуй, ужас подземелий!.. Хе-хе...”

Мы спускаемся в бездну. Мы приближаемся к изрубленным каньонам из омертвелой глины, перевитым изгибами потоков пузырящейся темно-зеленой кислоты.



И здешний лес не покажется цветущим даже и с высоты птичьего полета — здесь преобладают точно бы изъеденные пожаром, высохшие деревья. Мы спускаемся навстречу неведомому, и только сейчас я и Игрок оказываемся на равных — оба не имеем ни малейшего представления о том, что ждет нас впереди.

“Мне не нравится. Ничего не нравится. Неверие готовит нам ловушку. Оно хочет укокошить и нас, и Игрока. Если очутится Игрок, то ведь и мы будем нужны Неверию, что к дохляку припарки?”

“Сколько раз тебе втолковывать: Игрок неубиваем. И пока жив Игрок, Неверие для нас с тобой не опаснее кобры, у которой на зубах не осталось яда. Хаос не только не тронет нас, но и будет всячески охранять, так как без нас у него пропадет и малейший шанс справиться с Игроком. В этой игре козыри создающего может бить только джокер.”

“Дребедень все это!!!”

“Не накаркай.”

— Знаешь, эР-Ка, а ведь нас подслушали!

— Каким образом, человек?

— Ну как... Мы вот решили убивать этих недоделанных жалоклюев.

— Они — зло.

— Заладил... Да хоть прадедушка и прабабушка Неверия! Я с тобой давно согласился. Но чтобы убить хоть кого-то, надо этого кого-то встретить.

— С этим трудно спорить, человек.

— И я о том же. Ну так где они все? Мы пока ни одного не встретили. Логичный вывод: нас подслушали! — в голосе Игрока звучит ирония.

— Они появятся. Обязательно появятся.

— Хмм...

“Я бы с радостью заткнул это “хмм” ему в глотку!”

“А это еще почему??”

“Да так, чтоб меньше хмыкал.”

“А!”

Однако первым “противником”, которого мы встречаем, становится вовсе не очередной инсект. И мы (я) наконец-то получаем шанс воочию лицезреть носителя Равновесия.

...Кислотный водопад, мимо которого проходим мы и Игрок, чернеет, и на его поверхность выплескивается звездная россыпь.

— Остановись!

— Рад, что ты все же вспомнил о недостойном слуге Порядка, Безликий! Где тебя черти носили?!

Водопад взрывается снопом искр; искры шипящим дождем ниспадают на каменистую поверхность перед нами (тремя) и обращаются в человека, с ног до головы одетого в темно-багровый плащ из плотной парчовой ткани. Впрочем, ног у него нет и в помине —

Безликий парит в полуметре от земной поверхности. На голову накинута капюшон, вместо лица — звездное небо. Покровы синеваыми про-

жилками бледные руки высовываются из-под плаща — они напоминают мне ожиревших мучных червей, а мне — цыплячьи кишки. Носитель Равновесия. После того, как Неверие убралось, поджавши свой хаотичный хвост, Человек без Лица становится для нас основной угрозой. Потому как он, скорее всего, отлично осведомлен о том, кто мы такие.

“Карта Джокера рада нашей встрече, бубновый король! Чем порадуешь?”

“А он тоже неубиваемый?”

“Без понятия. Но почти уверен, что именно так оно и есть.”

“Они тут что, сговорились все, что ли?!”

— Уничтожение атакующих тебя чудовищ может привести к глобальной катастрофе. Ни в коем случае нельзя причинять им вреда, — Безликий произносит слова быстро, как будто бы в спешке.

— Мне так не кажется. Они — это порождения Неверия, — Игрок утомленно прислоняется к скале, и только сейчас мы осознаем, что он уже здорово приустал. — А следовательно, нет ни малейшего смысла в том, чтобы щадить их.

— Ты слишком поспешен в своих выводах. Или, возможно, ты подпал под влияние своего новообретенного соратника?

“Сейчас этот хлыщ в плаще изобличит нас, и Игрок отгадает наши истинные имена!”

“Давно пора!..”

В следующее мгновение на задворках нашего сознания раздается стук — как если б шарашили пудовым кулачищем в хлипкую дощатую дверку. А затем несущаяся дверь слетает с петель, и черный ледяной вал враз наводняет разум Джокера, лишая нас управления его телом.

— Подпал под влияние? Ничуть. Но я склонен верить его доводам. Они логичны.

— Вещи не всегда таковы, какими они кажутся. Джокер двуличен... — Безликий обрывает свою тираду на полуслове.

Потому как Джокер начинает мычать.

Потом он квакает.

Потом он снова мычит.

И снова квакает.

Игрок растерянно смотрит на меня, как будто наблюдает выходящее за рамки нормальности светопредставление на шутковском балагане. И не видит, как звездная безмятежность лица Безликого заверчивается в хаотическом водовороте, а через вскрывшиеся голубоватые вены-прожилки на руках начинает хлестать черная кровь.

Джокер умолкает, и Неверие, не мешкая, покидает наше сознание. Игрок открывает рот, чтобы произнести что-то, но его опережает Безликий.

— Джокер двуличен, так как в нем обитало Неверие, — металлическим невыразительным голосом чеканит Безликий, и звездное небо его лица вновь безмятежно, а вены на его руках уже не фонтанируют черной кровью. — Возможно, в нем сохранилась частичка Неверия. Возможно, он способен провидеть истинную сущность атакующих тебя существ. Возмож-

но, Джокер прав во всем, что он говорит. Решать тебе. Ты — посланник Порядка. А же — лишь носитель Равновесия.

Игрок сбив с толку, окончательно и бесповоротно. Он понимает, что Безликий поначалу хотел сказать что-то совсем иное, но после изданных мною (ха! если б мною!) мычания и кваканья резко пошел на попятный.

“Сделанное Неверием гениально, хаос ему в сослагательное место! Но развернись подо мной земля, если мы понимаем, как могло мычание и кваканье повлиять на силы равновесия!!!”

“Кажется, еще сохранились карты, лежащие рубашками вверх...”

— Ты что-то другое хотел ска... — Игрок не договаривает, потому что Безликий превращается в огромного червяка ростом с теленка; оставляя за собой шлейф из быстро исчезающих откладываемых яиц, он подползает к скале и превращается обратно в кислотный водопад.

А потом уже времени на раздумья не остается. Потому как на нас обрушивают инсекты. Сотнями и тысячами.

“Обеденное время настало...”

“...вилки в лапы и проше до столу!”

* * *

Говорят, что смерти не прикажешь.

“Ой ли??!!”

Игрок снова движется впереди. С его рук десятками срываются ракеты, разносящие наседающих инсектов в клочья. Подобно тарану проходит он сквозь несметные полчища порождений улья Дрол Рево, и вокруг него сыпятся кровавые ошметья оторванных скорпионьих хвостов и голов с выпученными буркалами и инерционно щелкающими жвалами, вокруг него вихрятся заученно жмущие на курки винтовок оторванные лапы и источающие яд шупальца. А позади него мечется неистовый смерч, ускоряющий себя с помощью заклинания скорости. И диск циркулярки не успевает отплеивать вырываемые куски мяса, и три клиновидных шипа обмотаны извивающимися жгутами выданных внутренностей, и заклятья замедления превращают инсектов в замирающие в руках засыпающего кукольника марионетки, и стреляющие с дальних уступов монстры опрокидываются на землю и размазываются по ней, неспособные противостоять силам левитации. Мы впервые понимаем, какою невероятной мощью обладает созидатель. А Игрок впервые понимает, сколь велики возможности вызвавшегося сопровождающего его Джокера.

...И с каждым погибшим инсектом развораются врата, за которыми стоит Хаос. От глиняных скал откалываются огромные куски, распадающиеся на песчинки, которые растворяются в полете, не долетев до земли. И под елями и соснами раскрываются алчущие рты воронок; окутываясь пламенем, деревья рушатся в них шипящими в фатальной агонии факелами. И в подернутом мутью небе над нами проглядывает чернота. И на месте исчезнувших деревьев возникают лужи пустоты. И в брешии рассыпающихся скал просовывается рыло мрака предвечного Ничто.

“...Добро пожаловать на праздник гибели страны искаженной реальности, Джокер...”

“...Рад слышать, что я в числе приглашенных, Неверие...”

Миновал находившийся на западе лес, мы углубляемся в пещеры.

Лестница, на ступеньках которой выгравированы фразы “Alers Petex”, “Barker Parrie”, “Deter Carne”, “Jonnes Barty”, “Malcy Hearn”, “Peneux Molyter”, “Russaw Shell”, “Shinoya Kanataro”, “Siter Carmon”, “Sterie Lawve”...

Пещера, выложенная глыбами из затвердевшей глины. В центре ее пылает огонь, многометровым узким столбом поднимающийся к потолку. И в пламени изливается полупрозрачный образ окаменевшего паяца в трехзубчатой короне джокера...

А потом, совершенно внезапно, бесконечный поток инсектов иссякает. И Игрок останавливается посреди очередного коридорчика, и он дрожит от напряжения, и облако вальсирующих огоньков между его разведенными руками дрожит вместе с ним. И я опускаю гудящие руки, с циркулярки замедляет бешеный темп вращения, и смолкает неумолчный перезвон бубенцов на колпаке и поясе.

— Мне это снится или только кажется? — слегка заикаясь, спрашивает Игрок.

— А черт его знает! — совершенно искренне отвечаем мы.

Все трое только и способны, что натужно дышать на две пары легких и капать потом себе на переносицы. Соображать не способен ни один из троих.

А потом воздух прорезает трещина, и из нее на окровавленный глинистый пол вышагивают двое. Покрытый светло-зеленой тонкой кожей получеловек с грустными глазами и мохнатый клыкастый зверь с покрытым пеной высунутым языком.

И я слышу вопль Неверия, звучащий где-то у пределов моего сознания. И Игрок содрогается от проявившегося у него на груди звездного лица. И сквозь местами растворившиеся стенки подземного коридора проглядывает чернотная пустота; если вглядеться, то в глубинах ее еще можно разглядеть контуры бесконечно переплетающихся подземных туннелей.

Грустноглазый получеловек устало вздыхает, и припавший к его ноге зверь рычит и хрюкает.

— Просто чудо, что я смог до вас добраться, — говорит получеловек.

Часть IV

Выбывание козырей

— Кто ты? — я так и не понял, кто из нас троих задал этот вопрос.

Получеловек печально улыбается, а зверь хрипит и скребет когтями, и на морде его читается не агрессия, но удовольствие, граничащее с блаженством.

— Семь рас сошлись в битве за владение планетой, — отвечает получеловек. — До недавних пор то была равная битва. Но вот одна из рас, никогда не отличавшаяся

особыми бойцовыми качествами и старавшаяся побеждать количеством, а не качеством, начала видоизменяться. В ее рядах объявились чудовищные воины. Некоторые из них были похожи на осьминогов, другие... впрочем, вы знаете их не хуже моего.

“Что еще за околесица?!”

“Погоди, я пока не уловил...”

“Предлагаю их прирезать!”

“Уйди на свою половину сознания и не мешай слушать!”

— Баланс сил пошатнулся. Живущие ульем начали доминировать. Тогда мы стали искать причину всего этого. Наши телопаты обнаружили странный канал связи между измерениями. Я, как Провидец, возглавляющий колонии нашей расы на планете, пропутешествовал по этому каналу и попал в ваш мир.

В коридор на противоположной от нас стороне втискивается четырехметровая туша Дрол Рево; скорпионий хвост с ракетной установкой угрожающе вздымается за его спиной. Игрок медленно поднимает руки, раздумывая, не обрушить ли на него всю мощь своего оружия, но его опережает получеловек. Он оборачивается — и Дрол Рево застывает на месте, как вкопанный.

— Ты..! — только и может проскрежетать Владыка Улья, и в тупых глазищах зажигается страх.

Зверь глухо рычит. Получеловек шумно вдыхает в себя воздух. И Дрол Рево, пошатнувшись, валится на колени. И ужас, первобытный ужас потоками судорог изливается на его широченную харю, выбивая пену из приоткрывшейся пасти и зеленоватую жижу из хрящеватого носа.

По телу получеловека пробегает волна спазмов — и как скорпион, который кусает себя, оказавшись в гибельной ловушке,



Дрол Рево приставляет ракетную установку к затылку; залп двух стволов детонирует его уродливую башку на неисчислимые множества крошечных частиц...

— Вы, сами того не зная, натренировали улей, сражаясь с ним, — грузно рушится на пол туша Дрол Рево, и погребальным венком на нее ложится еще дымящийся после залпа скорпионий хвост. — Мне известно, что ты Игрок, — обращаются явно не ко мне. — И мне известно, что идущее с тобой существо является посланником хаотических сил, жаждущих погубить мою расу и весь мир, — “сдалась нам его раса...” — “он нас разоблачает..!” — “ну вот и чудненько” — “я сожру его язык, закусю его сердцем и запью кровью его ручного демоноотродья в шубе!” — “с какого припеку, когда все катится как по маслу?!” — “Неверие!!! вручи мне ключи Армагеддона!!!” — “утомись ты, с дубу рухнувший недомерок!.. какого Армагеддона???” — Его облик не соответствует его истинной внешности. Оно двулично, и в нем уживаются два ненавидящих все и вся монстра, которые готовы на что угодно, лишь бы вспомнить свои настоящие имена и вернуться в свои измерения, — нечто воздействует на наши мысли, и я чувствую, как нас обоих захлестывает бесконтрольный гнев. — И оно не сознает, что, помогая хаотическим силам, оно обрекает на гибель также и свои миры, — “Я вручаю тебе ключи от Армагеддона, РипКольм. И да исполнится воля судьбы.” — “Она слишком эгоистично и слишком привержено насилию, чтобы осознать это. Ты должен...”

Одним прыжком я покрываю разделяющее нас расстояние, и прыгнувший навстречу зверь отлетает к стене. Передняя часть его туловища — к правой стене, задняя часть его туловища — к левой от меня стене.

— ...назвать их имена.

Покрытая светло-зеленой кожей гру-

стноглазая голова резвым мячиком врзается в потолок, обращаясь в лепешку.

— эР-Ка!..

— Нет, человек. Джокер!..

Я стряхиваю с клиньев мягкость тела зеленого получеловека, одновременно разворачиваясь к спускающему на меня рой злящихся огоньков Игроку; звездными всполохами подергивается рябь лица на его груди.

“Я призываю Армагеддон!!!”

Длинным перекатом я проскальзываю под ракетным роем и поднимаю Игрока на трех клиньях, всаженных ему в плечо (и звездное лицо Безликого растворяется в боли созидающего). Он кричит, и я хохочу.

Подверженный начавшемуся воздействию Армагеддона, коридор разламывается надвое, и мы оказываемся парящими в накатывающихся волнах беспросветного мрака, поглотившего мир глиняно-лесистого острова вместе со всеми его скорпионохвостыми обитателями. Нас уносит в бесконечность пустоты; а в следующее мгновение мы оказываемся на Стадионе.

Часть V

Карта Джокера

Однотонный вой Неверия и вихреные звездного облачка в складках полощущегося темно-красного флагштока. Заслоняющий черное небо колоссальный червь-матка с двумя лапами-отростками по бокам, сжимающими гигантские трехствольные орудия, и каждый ствол — плотоядная пасть, усеянная немислимым числом мелких острых зубок. Червь движется по замкнутому кругу, откладывая сотни и тысячи облепленных слизью яиц, из которых в будущем выплывают новые ульевые твари. Возможно, это будут инсекты.

Стадион. Он же — еще действующее сердце уже уничтоженного Улья.

Я сбрасываю Игрока на ровно подстриженный газон. Он разводит руки — но рой смертоубийственных огоньков исчез. На Стадионе созидающий безоружен.

“Может ли созидание быть разрушением?...”

— Не надейся — ты не встретишь смерти от моих рук! — на гигантском пространстве Стадиона мой рык едва слышен, но кого из нас троих сейчас заботят подобные пустяки?.. — В этот раз мы будем играть до конца! эР-Ка бросает на кон карту джокера, человек! Какова будет твоя ответная ставка?

Опершись на неповрежденную руку, Игрок поднимается на ноги.

— Извини, я сегодня пришел без карманных денег, — он пробует усмехнуться — но дальше жалкой гримасы дело не идет. — Могу поставить Безликого. Но есть опасение, что он не согласится.

Ударом грома бьют литавры, и ненастроенное пианино начинает вбивать в сознание нас троих первые аккорды мелодии.

— Раз так, то ты не будешь возражать, если клуб определит ставку за

тебя? — обратившее наши эмоции в гнев воздействие получеловека улетучилось, едва мы оказались на Стадионе; теперь мы вновь контролируем себя.

“Ну и кто был инициатором насыщения этого невообразимого Армагеддона?”

“Ну поторопился, поторопился! Бывает.”

“Знаешь, преходящие дурости подчас опаснее хронического дебилизма.”

“Будешь выпендриваться — нашла еще раз!”

— Как мило! Отличный клуб — я буду в него захаживать всякий раз, как только мне захочется свихнуться. И этот яйцекладущий глист в роли крупье выглядит довольно солидным. Кстати, а какова ставка?

Насекомopodobный червь начинает раскачиваться в такт музыке, не прерывая движения. Окружающая Стадион тьма приходит в движение — и мы (трое) слышим Неверие. Его хаотичность пытается вешать лишенным эмоций голосом — и ему это мало удается.

— Ты станешь участником Танца Пожирания, человек.

— Назови ульевых, и назови двух существ, одно из которых — зверь! — покоренной скрипкой вершит Безликий. — Назови тех, в кого превращались ульевые, назови смешение двух миров и третьего, где происходила твоя с ними битва!

— А у него челюсть не отвалится — столько всего называть? — мимолетно замечаю я. Мы.

— Ты будешь танцевать перед червем, ничтожный человечик! — Неверие на силу пытается дирижировать происходящим. Балетмейстер кривоногий... — Танцевать, пока не падеешь от усталости! И тогда червь пожрет тебя!

— Назови! Назови, и ты сможешь победить! — скрипит о своем Безликий.

— А теперь слушай сюда, — цедим мы, и с удовлетворением отмечаем, что сразу же фокусируем на себе внимание Игрока. — Мы будем танцевать с тобой вместе, созидающий. И если я упаду раньше, чем ты назовешь мои истинные имена, то еще два мира обратятся во прах, — “если получеловек и зверь были правы, а это весьма вероятно, то так оно и есть.”

— Ни звука больше, РипКольм! — визжит Неверие, в трепыхании взбеленных чувств называя меня по основному лже-имени.

— Прошу заметить, что это ты произнесло “РипКольм”, а не я, — незамедлительно вклинивается Безликий с комментариями. Кто о чем... — Так как насчет нашего спора по вопросу того, кто более эмоционален? Да и, кстати, ничего ты ему не сделаешь. На Стадионе твои и мои силы обнуляются.

— А как быть, если случится такой казус, что я окажусь проглочен раньше, чем ваша шутовская двуполовинчатость? — Игрок уже разобрался в ситуации и проявляет детали.

Мои ноги начинают подергиваться, помимо нашей воли норовя вписаться в ритм какофонии, исполняемой звучащим откуда-то с высот напрочь нестройшим оркес-



тром. И я замечаю, что с Игроком происходит то же самое.

— Без малейшего понятия, — открывенно отвечаю я. — Но, скорее всего, ничего хорошего. Для тебя, меня и меня... Для всех троих, короче говоря.

Мы (втроем) постепенно включаемся в танец.

— Пожалуй, я принимаю твой уклад ставок, джокер! — кричит он, одновременно с этим демонстрируя полное неумение танцевать. Должно быть, не было таких игр, где его бы обучили этому нехитрому искусству.

“Конечно, принимаешь! Куда б иначе ты девался...”

“Ну почему. Мог и не принять. Он Игрок — а вот мы с тобой всего лишь карта на кону.”

...И когда мы втроем, следуя ритму, уже изгибаемся и извиваемся перед червем-колоссом, я, срывая более не нужные нам голосовые связки, хриплю во всю мощь легких последние свои слова в этой Игре:

— Запомни — имена, созидающий!!
Назови наши имена!!!!
“Кто о чем...!”

“Хоть сейчас отцепись!”

“А может, прирежем червя? Как тебе подобная идея?”

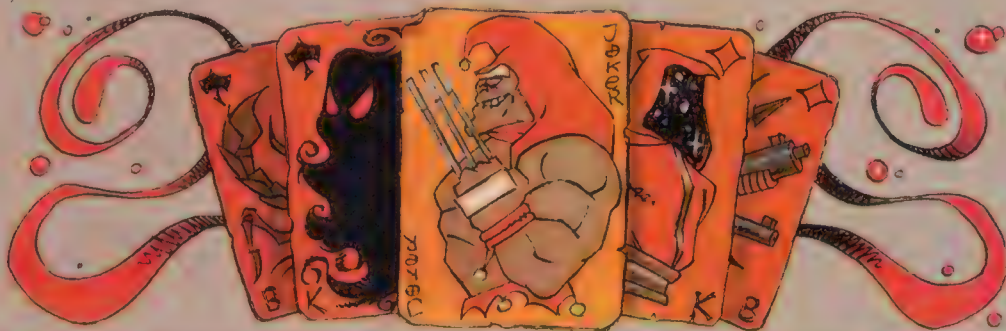
“Да этот увалень раскормленный метров пятьдесят в холке, и кожа небось как каменная стена в десяток рядов кладки!”

“Плевать!!! Мы взберемся по чешуям, пропилимся через глаз в мозг...”

“Навязался ты мою грешную голову...”

“...а там уж, изнутри, мы его уложим, век тьмы не видать!..”

“Ох...”



Квесты “Танца Пожирания”

Квест №1

“Мир острова”, как верно выразился Безликий, представляет собою смешение двух миров и третьего. Назовите все три мира. А также укажите, какая именно область кислотно-глиняного мира представлена в Игре.

Стоимость: 25 кредитов

Квест №2

Кто такие инсекты? Назовите все формы инсектов, которые встретились РипКольму и Игроку в “мире острова”, и расшифруйте их. Можете также указать, какое именно оружие применяет против них Игрок.

Стоимость: 30 кредитов

Квест №3

Находясь в Улье, РипКольм становится свидетелем жалобокса, в котором принимает участие пять бойцов. Когда начнется поединок, бойцы разобьются на группы. Расскажите, в какую группу кто войдет, и почему.

Стоимость: 20 кредитов

Квест №4

Дрол Рево — Владыка Улья, является преобразованным существом, марионеткой под управлением Хаоса. От РипКольма он по большому счету отличается лишь тем, что не смог сохранить своей воли. Расскажите максимум возможного о том, кто такой Дрол Рево в действительности.

Стоимость: 30 кредитов

Квест №5

Каким было воздействие получило века со зверем на Дрол Рево и на РипКольма? Когда будете объяснять, при-

мите во внимание, что от вас требуются не досужие измышления, а конкретные факты, относящиеся к конкретной игре (играм).

Стоимость: 20 кредитов

Квест №6

Попробуйте объяснить, что происходит на Стадионе. Что такое Стадион? каким оказалось действие заклęcia Армагеддона и откуда оно вообще взялось? чем (кем) является Червь? и каков смысл “Танца Пожирания”?

Стоимость: 35 кредитов

Квест №7

Назовите истинные имена РипКольма — скорее всего, для вас это окажется легкой задачей. Сложнее будет объяснить, почему именно эти два персонажа были объединены в единое целое (а не какие-либо другие). Хотелось бы также услышать, кто такой Джокер. И последнее: какие именно подсказки на определение истинной сущности РипКольма подбрасывает Неверие Игроку?

Стоимость: 40 кредитов

Влияние ответов на развитие Игры

Независимо от того, отгадает ли Игрок истинные имена РипКольма, Неверие уже добилось своей цели. Три мира подверглись разрушению. Они могут быть восстановлены, если окажутся решены квесты №1 и №2, а также №4 и №5 (хотя, в сущности, эти два квеста большого влияния не оказывают и являются дополнительными). Помимо того, огромное значение имеет квест №6, так как через него, во-первых, вскрывается механизм совершенного уничтожения

миров, во-вторых, в нем заложена основа для организации новых вторжений армий Хаоса (прочтите первый абзац этой части — поймете, о чем речь).

Третий квест является единственным, который в данной Игре, если быть откровенным, сбоку припеку. Жалобокс никак не влияет на происходящие события, кто бы там кому морду не бил. Однако, если бойцы неверно разобьются на группы, то баланс в мире некой игры будет нарушен, и Неверие сможет использовать ее персонажей в дальнейшем. Что не есть хорошо.

Что же касается седьмого квеста, то... Вы наверняка отгадаете, кто такой РипКольм. Но если вы вдруг не сумеете этого сделать, то, что ж... Впрочем, чего тут скрывать? Мы не знаем, что произойдет, если РипКольм не будет разгадан. Наверняка можем сказать лишь то, что в таком случае вам предстоит вновь с ним встретиться в четвертой Игре. А вот какую роль он там будет играть — того никто не знает. Хотя бы потому, что быть пожранным червем по некоторым причинам означает не смерть, а перерождение, когда сохраняется личность, но стирается память. Кстати, можете воспринимать это как подсказку (хмм... если сможете!).

И небольшое дополнение к сказанному. Все последствия верных решений и допущенных вами (то есть Игроком) ошибок проявятся не в третьей Игре, а в четвертой. Точно так же, как продолжением первой Игры станет третья. Понятно, что причиной этому служит необходимость дожидаться присланных вами ответов — без них Игрок никаких действий предпринять не может.

Призы по Игре

(все условия получения призов оговариваются в Своде Правил)

MULTIMEDIA



Multimedia Service

GRAVIS



GRAVIS



GRAVIS

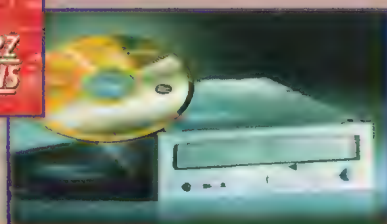


GRAVIS



1. Джойстик Gravis PC GamePad Pro 115 кредитов
2. Джойстик Gravis BlackHawk 115 кредитов
3. Джойстик Logitech Wingman Extreme 145 кредитов
4. Джойстик Gravis Firebird 2 180 кредитов
5. Звуковая карта Gravis UltraSound Plug'n'Play 250 кредитов
6. Звуковая карта Turtle Beach Tropez Plus (TBS-2001) 350 кредитов
7. MIDI клавиатура FATAR StudioLogic 161 495 кредитов
8. Устройство для записи компакт-дисков Philips CDD2600 560 кредитов

Любая игра (box) из ассортимента 175 кредитов
(новые игры в ассортименте фирмы появляются раньше, чем где бы то ни было в России)



ELECTROTECH®
multimedia

1. Age of Sail 150 кредитов
2. Comanche 3.0 150 кредитов
3. Diablo 150 кредитов
4. Heroes of M&M 2: The Price of Loyalty 150 кредитов
5. Phantasmagoria II: A Puzzle of Flesh 150 кредитов
6. Privateer II: The Darkening 150 кредитов
7. The Settlers II: Veni, Vidi, Vici 150 кредитов
8. Theme Hospital 150 кредитов
9. X-Wing vs. TIE Fighter 150 кредитов
10. Megasixpak 150 кредитов
(Terra Nova, Fantasy General, Actua Soccer, Comanche, Chaos Overlords, Magic Carpet 2)

Указанные 10 игр (boxes) представлены на Игру в единственном экземпляре каждая. Список будет периодически пополняться (по мере иссякания).



СуперПриз

Мультимедийный Компьютер,
предоставляемый фирмой Multimedia Service.

СуперПриз получает тот из участвующих в Игре, кто набрал больше всего кредитов по итогам всех пяти номеров.

А также !!!

1. Мультимедийная энциклопедия "Тайны 800 игр" (Акелла) 15 кредитов
2. Подписка на "Навигатор игрового мира", 3 месяца 50 кредитов

В Своде Правил рассказывается механика ответов и система получения призов. Свод Правил будет публиковаться в каждом номере в том виде, как он есть сейчас (за незначительными изменениями).

Если вы что-либо не поймете в правилах — спрашивайте! Звоните с 14.00 до 20.00 по контактному телефону редакции, кидайте мессажи на FIDO и E-mail (самый удобный вариант), отсылайте письма через почту. Мы постараемся ответить и разъяснить все показавшиеся вам непонятными моменты.

Рекомендации по ответам

В "Танце Пожирания" представлено семь квестов. Каждый верно отгаданный квест приносит вам указанную сумму кредитов.

При отгадывании квестов мы рекомендуем вам учесть следующие моменты:

- Названия игр, когда это требуется, желательно приводить полностью (то есть со всяческими там предлогами и подзаголовками).

- Старайтесь отвечать как можно более полно: лучше вы дадите лишнюю информацию, чем забудете про что-либо сказать. Призы даются не в порядке "кто быстрее всех прислал письмо", а на основе принципа правильности и содержательности ответа.

- Вопросы, лежащие в основу квестов, могут содержать совершенно неправильные предпосылки, а то и откровенные подколки. Например, вам требуется назвать некую игру, предыстория которой была рассказана. Так вот — не исключено, что такой игры вообще не существует, предыстория выдумана, а правильный ответ звучит как "подобной игры нет".

- Сопровождающие текст Игры рисунки, выполненные Даниилом Кузьмичевым, не являются детально точными изображениями представленных в ней персонажей. В противном случае это были бы подсказки. Определяя, как выглядит тот или иной персонаж, лучше не берите рисунки за основу, а то запутаетесь.

ОК, я ответил. Как присылать?

Вы можете выслать готовый ответ по одному или нескольким квестам на любой из наших адресов:

E-mail: navigat@aha.ru

FIDO: 2:5020/863.22

Почта: Москва, 123182, а/я 2

Помимо послания, содержащего ответ (ответы), вы должны указать ваши имя-фамилию-отчество и координаты, по которым с вами можно связаться. Если можете привести свой телефон, в том числе и иногородний, — то это здорово.

А кто побеждает?

В каждом квесте победителей может быть только трое. Выигрышность определяется не по дате присылки, а по принципу **правильности и содержательности** ответа. Если мы и будем смотреть на то, кто раньше прислал, так разве что в случае равноценности решений. Однако квесты специально построены таким образом, чтобы избежать подобного. Цель — дать всем отгадывающим равные шансы.

И, конечно же, присылать решения требуется до установленной даты окончания приема ответов.

До какого принимаются ответы?

Прием ответов начинается с момента выхода номера журнала в свет и заканчивается через номер. Другими словами, по квестам седьмого (то есть этого) номера итоги будут подводиться за пять-десять дней до подписания в печать девятого номера. Скорее всего, этим числом станет **30 ноября**.

Теоретически, у вас есть возможность целый месяц обдумывать ответы и прислать решения уже в последний момент (числа двадцатого ноября). Стоит ли поступать подобным образом? Мы бы не рекомендовали. Ведь всегда может так получиться, что возникнут два совершенно равных по правильности и содержательности ответа. И тут уж — никуда не денешься — придется нам смотреть на дату присылки...

Что же касается влияния на дальнейшее развитие Игры, то ответы по "Танцу Пожирания" скажутся уже в четвертой Игре, которая пойдет в девятый номер. К слову говоря, в следующем номере Игра будет уже развиваться на основе ваших ответов. Кстати, мы еще не закончили прием ответов, но, судя по всему, решены в итоге окажутся практически все квесты. И это искренне радует.

Как учитываются набранные мною выигрышные кредиты?

Мы предполагаем, что Игра будет длиться в течение пяти номеров "Навигатора": **с шестого по десятый включительно**.

На каждого, кто выиграл хотя бы один квест, заводится нечет по типу досье. Далее сумма кредитов, полагающаяся за каждый соотнесенный выигрышным ответ, в этом досье фиксируется.

Например, если в шестом номере вы набрали 65 кредитов, в этом номере — 30, а в восьмом — 40, то к девятому номеру у вас на "счете" будет лежать солидная сумма в 135 кредитов.

В каждом номере (начиная со следующего, разумеется) публикуются имена победителей, а также указываются лидеры — те, кто ведет по общей сумме набранных кредитов.

Каким образом я могу получить приз и какой?

Все доступные призы оценены в кредитах. Набрав, к примеру, 65 кредитов, вы можете "купить" приз, который стоит 65 кредитов или меньше. Если вы возьмете приз, который стоит, скажем, 40 кредитов, то после получения приза на счете у вас останется 25 кредитов.

Максимум кредитов, который вы можете набрать, отгадав все квесты во всех пяти номерах, равен **1000 кредитов**. В этом номере разыгрывается **200 кредитов** (сложите стоимости всех семи квестов — получите двести). И чисто информативно: так как по каждому квесту может быть лишь 3 победителя, то общая кредитная стоимость Игры составляет 3000 кредитов.

Список призов, вероятнее всего, будет пополняться. Во всяком случае, со следующего номера мы попытаемся его увеличить.

Автор идеи: Денис Чекалов

Над "Танцем Пожирания" работали:

*Геймер (сюжет, квесты),
Иван Самойлов (изложение,
структура),*

*Андрей Шевченко
(фактическая достоверность)*

Рисунки в тексте —

Даниил Кузьмичев

Почему я не играю в квесты

Одним из древнейших жанров в компьютерных играх, безусловно, является жанр квестов. Как и у любого другого жанра, у него есть свои поклонники и ярые противники. Многие люди не переносят экшен принципиально, другие с упоением играют в каждый сколько-нибудь стоящий квест, считая именно эти игры наиболее интересными среди компьютерных. Кто прав?

Если вы ожидаете услышать от меня ответ, то ваши ожидания напрасны. Вместо этого хотелось бы по возможности объективно взглянуть на жанр, попытавшись понять его достоинства и наиболее критичные недостатки. Сразу предупрежу, что все, что вы прочтете дальше, является моим чисто субъективным мнением. Замечу также, что речь пойдет о *большинстве* квестов, а не о каких-либо отдельных представителях жанра.

Вызов интеллекту...

Прежде всего отметим уникальность квестов в принципе. Ни в каких других играх вы не почувствуете столь сильного чувства достижения результата, как в квестах. Когда игра вам нравится, решение каждой из загадок приносит непередаваемое ощущение победы вашего интеллекта. И победа эта ощутима, причем за одной может последовать другая, а затем еще, еще и еще... А если квест обладает крепким сюжетом и снабжен логичными задачами, то это уже ни с чем не сравнимо! Подобное недоступно ни при чтении книги, ни при просмотре кинофильма.

В качестве примера такого обоюдоприятного квеста возьмем Full Throttle. В него играли даже многие из тех, кто обычно о квестах отзывался более чем пренебрежительно. Играли потому, что FT был неординарен, увлекателен. И решение пазлов в таком случае получалось приятным и доставляло реальное удовольствие. Никогда не могу забыть один эпизод из прохождения этой игры. Мы с друзьями застряли на этапе драк с рокерами, так как никак не могли додуматься до того, что каждого байкера нужно дубасить определенными предметами. В бесплодных терзаниях прошло около получаса, и когда мы наконец-таки получили нужный ускоритель, то все разом вскричали от восторга, а в наших глазах светилось счастье. Поверьте, оно было подлинным! И дать его не сможет ни одна, даже самая трудная победа даже в самой великопленной стратегии или в не менее выдающемся action.

Впрочем, далеко не всегда квесты встречаются в чистой форме. Гораздо чаще всевозможные квестовые элементы используются в играх других жанров, и это практически всегда вносит в игровой процесс огромную долю разнообразия. Если задуматься, то это лишь подтверждает суждение о том, что квесты интересны всегда, все зависит лишь от того, насколько затягивает сюжет и насколько умно придуманы головоломки. Жаль только, что по-настоящему сильных квестов существует не так уж и много.

...или издевка над интеллектом?

Как ни прискорбно об этом говорить, но действительно увлеченного игрока в состоянии едва лишь малая толка из тех квестов, которые постоянно появляются на игровом небосклоне. И, рассмотрев те преимущества, которые содержатся в квестах, давайте обратимся к проблеме того, почему они интересуют большинство людей гораздо реже, чем пресловутые стратегии и action.

Прежде всего, большинство квестовых задач нелогично. Вернее, "нелогично" здесь не совсем то слово. Просто додуматься до их решения оказывается возможным исключительно методом перебора бесчисленных вариантов. Обычно так случается в силу одной из двух причин.

Первая возможная причина — смысловой отрыв от реальной жизни. То есть изначально заданное решение столь удалено от реальных решений, принимаемых каждым из нас в собственной

жизни, что человек попросту теряется. Другими словами, игрок пытается мыслить привычными для нашей жизни категориями — и наталкивается на то, что в сложившейся ситуации они совершенно не годятся. И хотя в игровой ситуации они были бы весьма резонны, неведомый нам разработчик попросту закладывает одно единственное решение, непонятно каким образом пришедшее в его "светлую" голову.

Типичный пример — задача с растворением замка с помощью грога в первой части Monkey Island. Конечно, из разговора с пиратами можно понять, что состоит эта смесь из ужасных ингредиентов. Но додуматься до того, что она прожигает кружку, а уж тем более замок, согласитесь, практически нереально. Нормальный человек в подобном случае попытается выкрасть ключ или раздобыть отмычку.

Вторая вероятная причина — сама ситуация, которая может оказаться сколь угодно абсурдна. Приведем пример из того же Monkey Island. В нем есть место, где нужно перебраться на другой берег реки по протянутому над ней канату. Много вы видели рек, переправа через которые осуществлялась бы с помощью каната?! Ну, мост, паром или лодка, в конце концов, банальное бревно. Но худой случай — канатный мост с проложенными по нему досками. Но — всего-навсего канат!.. Ладно. Пусть так. По логике, можно проскользнуть на другой берег с помощью ремня или, за неимением иного, доболтаться до него на руках (н-да...). Но — лихо промчатся по канату на курице?!.. Согласитесь, весьма характерный пример совершенно надуманной ситуации, причем еще и вкупе с первой причиной (нелогичным решением).

То, что я взял в качестве примеров эпизоды из Monkey Island, вовсе не означает, что это единственная игра, к которой могут быть предъявлены обвинения такого рода. В качестве наглядного подтверждения может послужить хотя бы даже Broken Sword. Пока дело не дошло до поездки в Ирландию, я отыскивал верные решения практически на интуитивном уровне. А все потому, что начинал думать о том, как бы сам поступил в подобной ситуации, оказавшись я на месте главного героя. И каждый раз оказывалось так, что один из вариантов подходит. Но уже начиная с Ирландии игровой процесс напрочь потерял всякую очевидность, превратившись в скучное действо по отгадыванию "высосанных из пальца" задач. Порой, продвинувшись вперед, поражаешься, сколько же всего нужно было переделать, чтобы достичь результата, которого в обычной жизни любой здравомыслящий человек без особых усилий добился бы миллионом других способов.

Но, что занятно, встречаются и гораздо более тяжелые случаи. А именно — когда паззлы не только отдалены от жизни, но и попросту нелогичны. Как правило, это выходит в тех случаях, когда сами квестовые задачи придумываются уже после написания сюжетной линии.

Чуть выше я упомянул Broken Sword. Возьмем пример из него. Если помните, для входа в замок Тамплиеров нужно было, в числе прочих действий, присобачить к скульптуре нос, подобранный вами на начальной стадии игры. Что может быть более нелепо? Решить подобную задачу можно *исключительно* методом научного тыка, причем ее нелепость настолько очевидна, что и решение не приносит, соответственно, никакого удовлетворения. Посудите сами, какая может быть радость от разгадки, если она поддалась не силе мысли, а недельному упорству и перебору всех возможных вариантов?..

Однако наиболее типичным примером здесь может послужить Lagu 7. Изначально одним из создателей увлекательнейший сюжет, густо начиненный прекрасным сочным юмором. Казалось бы, играть в такую экшен-приключенческую игру будет потрясающе! И так бы оно и было, если бы сами паззлы не навешивались на сюжет уже позднее, причем *другими людьми*.

Каким образом подобное вообще возможно? Проще некуда. Написан рассказ, где с юмором описываются приключения Ларри на корабле. Написан захватывающе и остроумно. Но при этом в сюжетном повествовании вовсе не указывается точный метод победы. Сценаристу этого и не требуется, цели у него совершенно иные. А далее рассказ попадает в “производственный цикл” разработки. И уже совершенно другие люди начинают навешивать на полученный сюжет всевозможные квестовые задачки, превращая рассказ в адвенчуру. Там головоломка, здесь головоломка, ну и сюда тоже пару головоломок засунем... Так стоит ли после этого удивляться, что многие задачи практически не склеены с сюжетом и порой максимально удалены от тех решений, которые бы играющий принял, окажись он в действительности на месте своего персонажа!

Спрашивается, что же делать тем, кто хочет по достоинству оценить сам сюжет и его превосходное графическое воплощение, не желая при этом неделями просиживать над идиотскими задачами, некоторые из которых способны вывести из себя даже стоика?! Естественно, такие люди играют по солюшену. Именно так поступил и я. Конечно, игра после этого превратилась в интерактивный мультфильм, но ведь и интересного *квеста*, как такового, в ней не было изначально! Так что — невелика потеря, в сущности...

О выращивании ветвистых берез

Выше я набросал основные причины ценности приключенческого жанра как такового, а также обозначил присутствующие в подавляющем большинстве когда-либо существовавших квестов недостатки.

Но, помимо недостатков, в квестах содержатся и хронические изъяны, и ни один квест не в состоянии избежать их.

Прежде всего, это линейность. Играющий вынужден строго придерживаться той линии, которую отмерили для него разработчики. И если, не дай бог, в процессе игры у вас возникнет желание поступить как-то по-своему, то сделать это не удастся. А желание такое, в большинстве случаев, возникнет, хотя бы потому, что решение может выглядеть крайне простым и естественным! На деле же оно обычно оказывается долгим и занудным...

Но линейны, главным образом, не столько решения самих задач, сколько сюжетная линия в целом. Поступить можно так и только так, как задумывалось изначально. Конечно, вы можете возразить, приведя в пример те квесты, где для продвижения вперед можно было повести себя по-разному. Хотя бы даже в *Kyrandia 3*. Или в *Pandora Directive*. Но разве эти жалкие разветвления можно назвать настоящей нелинейностью? Сюжетных линий при желании можно навтыкать целый ворох, и их окажется не меньше, как веток на березе. Но даже целиком и полностью облазив эту несчастную березу, вы в березовую рощу не попадете. С березовой рощей, как вы понимаете, в данном случае я сравниваю нашу с вами реальную жизнь, богатство “игровых” возможностей которой оставляет далеко позади любой, даже самый разветвленный-перевитый-перемешанный квест. Пусть вариантов концовки окажется больше, чем один. Пусть вы сможете в какой-то период времени свободно побродить по игровой среде (например, по некому городу будущего). За пределы сценария вам все равно не выскочить.

Печалит и линейность в поведении компьютерных персонажей. В 99% всех квестов ваше общение с ними ограничивается наперед прописанными в каком-нибудь .dat файле фразами. Интеллект персонажи квестов не обладают, и любой пехотинец из *real-time* стратегий по сравнению с ними — прямо-таки Ломоносов, Эйнштейн или еще кто-либо из великих!

А ведь при определенном желании уже сейчас можно было бы создать персонажей, которые оказались бы в состоянии обсудить гораздо более обширный спектр тем, нежели те, которые непосредственно связаны с сюжетом. Пусть у них опять же не обнаружится ни малейшего признака интеллекта, но — хоть какое-то его подобие!

И, что самое любопытное, условно-интерактивные разговоры уже были раньше, в эпоху первых CGAшно-EGAшных приключений от Sierra Online. Играющий сам должен был набирать слова, из которых составлялись фразы. И попытаться поговорить

можно было о чем угодно, причем очень часто это удавалось! Конечно, доступный лексикон был примитивен и весьма ограничен, но иллюзию осмысленного общения подобный метод создавал. Нет, мы ни в коем случае не пропагандируем возврат к этой достаточно неудобной и безусловно изжившей себя системе. Однако ведь иллюзия живого общения, благодаря ей, все же присутствовала. Сейчас нет и ее.

Чертеж для утопии

“А какой должна быть идеальная приключенческая игра?”. Думается, что вопрос этот созрел уже у многих. Что ж, попробую ответить на него с позиций собственного мнения. Набросать “чертеж для утопии”, если можно так выразиться.

Как мне кажется, мир квеста должен значительно углубиться, в чем-то, возможно, позаимствовав богатый опыт RPG-миров. То есть играющий должен быть волен сам выбирать свои поступки и, соответственно, отвечать за них. Сказанное подразумевает бесчисленное множество сюжетных линий, окончание каждой из которых не является заранее прописанным по сценарию. Другими словами, должна существовать полностью самодостаточная и, возможно, саморазвивающаяся среда, в которой действует определенный свод законов и существуют порожденные им социальные-общественные отношения. Перед игроком ставится некая конечная цель, которая может быть достигнута бесконечным числом способов. Причем основные противники (а без “злопыхателей” не обходится ни одна игра, кроме логических), которых игроку предстоит победить, также должны жить и развиваться в этой среде, не ограничиваясь заранее указанными в сценарии “ключевыми действиями”, выполняемыми по прошествии определенного игрового времени или по достижению игроком определенных ступеней прохождения игры... Нечто подобное было предпринято, скажем, в квестовой части *Star Control 2* — но в гораздо меньшей степени, чем хотелось бы.

Важным моментом является также и то, что компьютерные персонажи должны адекватно относиться к вашим поступкам и словам, то есть быть подвержены эмоциям. Они должны мочь обидеться на вас или развеселиться, и от этого должны зависеть те помощь или вред, которые вы от них получите. Любопытно, что во многих квестах это реализовано на достаточно странном уровне. Допустим, вы “разозлили” персонажа и убились ни с чем, будучи посланными куда подальше. Но, вернувшись, вы застали его в том же расположении духа, что и перед началом вашей неудачной беседы. Как будто персонаж лишен памяти и ничего из происходящего надолго не запоминает. Согласитесь, подобное также неприемлемо. Игровые персонажи должны быть *жизненны*. Потому как квест претендует на воспроизведение реальной жизни интерактивными компьютерными средствами, не важно, где и в каком времени разворачиваются события. И если не создается иллюзии того, что вокруг вас размеренным потоком течет “всамделишная” жизнь, то и всякие потуги разработчиков загрузить вас паззлами и т.д. теряют всякий смысл. Раньше этот смысл был — потому как жанр квестов не был еще исхожен вдоль и поперек. Ныне, вместе с устареванием жанра, этот смысл улетучился.

Каковы другие критерии идеального квеста? Вряд ли стоит называть качество графического исполнения, литературный сюжет и прочее подобное — все это для нас с вами сейчас вторично. Почему среда ролевого *Daggerfall* значительно превосходит любой квест по достоверности и реалистичности происходящего? Вот в чем вопрос. И проблема.

...Конечно, вы можете посчитать все высказанное утопией, способной быть реализованной разве что в мечтах автора этих строк. И что самое интересное — я вынужден буду с вами согласиться. И даже не потому, что это невыполнимо технически (ну, потребуется двухпроцессорный Pentium, так что ж с того! :-)), а просто по причине небывалой дороговизны подобного проекта. Но — так обстоят дела ныне. Вспомните, что было хотя бы 3–4 года назад! Фактически вчера...

Так что, возможно, пройдет не так уж много времени, и то, что сейчас кажется нереальным, станет столь же естественным, как, скажем, естественна сейчас svga'шная графика. Да будет так!

Идеальный 3D Action

Лишь демоны, да гении, да люди,
Со временем заполнят все миры,
И выразят в неизреченном чуде
Весь блеск еще не снившейся игры...

Константин Бальмонт

Человеку всегда было свойственно стремление заглянуть в будущее. И даже часто "не корысти ради", а из чистого любопытства.

И если раньше этой цели служили многочисленные астрологи, гадалки и пророки, то в двадцатом веке такую функцию взяла на себя "околонаука" футурология. Она строит свои предсказания на основе вполне объективных данных и гораздо менее объективно выведенных следствий.

А чтобы читателю не было скучно выслушивать подчас неоправданные измышления о будущем, известный писатель и футуролог Станислав Лем изобрел такой прием: свои размышления он подавал в виде рецензий на несуществую-

щие книги, которые "когда-нибудь будут написаны". Причем делалось это столь искусно, что некоторые люди на полном серьезе потом спрашивали его, где можно приобрести произведение, которые он "отрецензировал".

Так и родилась идея написать статью, которую, в отличие от традиционного для нашего журнала Preview (предварительный взгляд на игру в стадии разработки) можно отнести к категории Pre-Preview. "Идеальный 3D Action" — попытка предвосхитить события и предвидеть игру, которой еще не существует, но которая вполне может возникнуть, если получит дальнейшее развитие существующие сейчас в жанре 3D action тенденции.

DEAD BEAT

Жанр: 3D action в перспективе от первого лица
Ожидаемая дата выхода: "когда будет готово", но не раньше начала XXI века

Один из старейших монстров игрового рынка, компания ION Worm, недавно анонсировала свой новый проект, призванный стать "убийцей Prey". Впрочем, об этом заявляет каждый разработчик новой игры в стиле 3D action, но никому еще не удалось превзойти успех творения 3D Realms. Prey сразу после выхода в конце 1998 года занял верхние позиции в чартах и продолжает там оставаться по сей день, несмотря на несколько уже устаревшую графику.

Тем не менее, если ION Worm удастся реализовать все свои задумки, у новой игры под названием Dead Beat есть все шансы потеснить фаворита.

Прочитал? Так умри!

Видимо находясь под сильным впечатлением от бешеного коммерческого успеха стратегии Dungeon Keeper и action-автосимулятора Carnageddon, в ION Worm приняли однозначное решение: всяческие там спасатели человечества и благодетели вселенной отменяются раз и навсегда! Отныне вам предстоит сражаться только и исключительно за себя, любимого. Распространяя смерть, тьму и предательство, вы будете укреплять свою власть, шагая по трупам к мировому господству.

Сюжет лихо закручен в стиле fantasy и, в отличие от огромного большинства других action, служит весьма существенной частью игры.

Дело происходит в Англии, в 1734

году. Довольно мерзкий тип, кладбищенский вор с соответствующим именем — Ghoul (вурдалак), общаривает по ночам свежие могилы на кладбищах в окрестностях Лондона. И однажды его заносит в древний склеп, где при мерцающем свете лампы он читает выбитое на стене пророчество, которое в вольном переводе звучит примерно так:

Ты, от жизни уставший, сюда посмотри

*Исполни задания, их всего только три
И сложатся тогда перед тобой короли
И ты один станешь властелином земли
Но за все есть расплата...*

Прочитал? Так умри!

На этом заканчивается земная жизнь жалкого воришки и начинается игра Dead Beat.

Единый и неделимый

Пусть не очень симпатичный, но живой Ghoul превращается в жуткое умертвие, которому ненавистен свет дня и противны люди. Не правда ли, такой расклад сильно напоминает игру Blood от Monolith, которая была довольно популярна в 1997 году?

Своим призрачным зрением Ghoul видит, что на стене действительно начертаны три задания (да-да, если хотите, квесты!), которые необходимо выполнить, чтобы достичь мирового господства. Они-то и составляют три эпизода игры. Но квесты эти написаны в столь туманных выражениях, что для

их выполнения вам придется немало поломать голову. По мере воспоминаний ласковым словом старые добрые брифинги, столь характерные для 3D action, когда все не только рассказывалось, но и показывалось, дабы даже полный кретин понял, что нужно сделать при прохождении уровня.

Хотя понятие "уровень" сейчас можно смело считать списанным в архив. Похоже, что проявившаяся в таких играх, как Unreal, Quake II и Hexen II тенденция к нелинейности сюжета в Dead Beat достигнет своего апогея: Каждый эпизод будет состоять из нескольких "областей", между которыми можно свободно перемещаться. В каждой области содержатся как подсказки, так и ложные следы, которые могут завести вас весьма далеко от желанной цели.

По заверениям разработчиков, игра будет иметь около десятка возможных окончаний, что придаст ей дополнительный интерес и "жизненность".

То, что главный герой будет только один, позволяет разработчикам детально проработать его характер. Сценаристы из ION Worm всерьез считают, что по "культовости" Ghoul оставит далеко позади Duke Nukem'a (Duke Nukem 3D, если кто еще помнит), Лару Крофт (Tomb Raider I/II) и даже Talon Brave (Prey). Специфический английский черный юмор как нельзя лучше подходит такому адскому порождению, как герой Dead Beat. Появившиеся было в немыслимом количестве игры со многими

главными персонажами ушли в небытие, почти не оставив следа. Кто сейчас помнит, как звали персонажей в Dark Vengeance, Blade и Hexen II? Только любители антиквариата, по-моему.

Подглядывание как путь к победе

А вот система приобретения героем опыта, то бишь experience, расцвела пышным цветом. Ей-богу, неохота сейчас рыться в архивах, пытаясь выяснить, кто же первым додумался совмещать 3D action и элементы RPG. Из откровенно недавно вышедших придут на ум второй Hexen, Blade и, конечно, Daikatana от Джона Ромеро. Думаю, вы без труда сами назовете еще несколько игр.

Но в ION Worm явно собрались переплюнуть всех. Помимо банального убийства врагов, Ghoul будет получать опыт за любые нехорошие дела, которые ему удастся совершить. Кражи, погромы, поджоги, пытки, осквернение алтарей, предательство и даже... подглядывание за монахинями в женском монастыре (!) будут награждаться призвыми очками, которые подобно тому, как это было в игре Diablo от Blizzard, можно будет распределять для улучшения своих характеристик.

Основные параметры главного героя уже известны. Это сила, скорость, магические способности, устойчивость к повреждениям (хитпоинты), устойчивость к магии, мудрость, способность привлекать союзников, а возможно, и кое-что еще.

В соответствии с классической RPG-шной схемой, владение некоторыми видами оружия и заклинаний тоже будет поставлено в зависимость от опытности героя.

Запрограммируй себе друга...

Обычно в 3D action компьютерных противников называют "монстрами". Однако в Dead Beat все перевернуто. Монстр в данном случае — BVI, а противостоят вам нормальные люди, которые совершенно не желают подчиняться темной власти. Так что обещания придают им "человеческий" интеллект выглядят вполне уместными.

Всего в игре будет более 60 совершенно разных видов противников, около 20 на каждый эпизод.

Для того, чтобы стать властелином Земли, вам предстоит разгромить своих врагов в настоящем, прошлом и будущем.

Соответственно, в каждом эпизоде будут свои враги — от безобидных крестыян до рыцарей, драконов, мотопехоты, танков и даже вертолетов!

Нечего и говорить, что тактика ведения боя, слабые и сильные стороны будут у всех различны. Подобрать к защите каждого его собственный свинцовый "ключик" будет непростой задачей.

Еще больше осложнит вашу миссию сильно продвинутая со времен Quake технология создания ботов. Теперь ваши противники будут маскироваться, маневрировать, устраивать засады, стараться сохранить свою жизнь и не ввязываться в бой в невыгодном месте.

Серьезно раненый человек будет пытаться от вас убежать, для того чтобы, во-первых, подлечиться, а во-вторых, привести подмогу.

Более того, компьютерному интеллекту стали доступны функции заманивания врага в засаду путем имитации панического бегства, а также еще несколько "шуточек" в том же роде.

Не спешите "гасить" всех подряд. Среди людей тоже попадаются гнилые душонки, готовые за деньги служить кому угодно. Они могут составить вам кампанию и быть весьма полезны в бою. Когда же ваш израненный соратник попросит у вас помощи, можно его подлечить, а можно и... убить, чтобы получить experience points за предательство (кстати, одно из наиболее выгодных злых деяний).

Развитая система диалогов позволит вам не только выдавать своим прислужникам боевые инструкции, но и получать от них иногда полезную информацию. Такой метод применялся в неплохо зарекомендовавшей себя в игре Daikatana.

С помощью магии тоже можно будет вызывать себе на подмогу разных тварей, причем возможно использовать их параметры "по умолчанию" либо задавать характеристики вручную. Фактически, это будет бот, которого вы сможете запрограммировать с помощью специального редактора с интуитивно понятным интерфейсом.

...и оружие!

Творить на земле все эти злые дела вам поможет богатый арсенал оружия. В каждом эпизоде его планируется 6–7 видов, от колюще-режущего до дистанционного.

Причем от эпизода к эпизоду убойная сила средств уничтожения будет возрастать в геометрической прогрессии: от меча и лука со стрелами до плазменных бластеров, мин, гранат и мощных ракет.

Таким образом, первый эпизод (прошлое) по стилю ведения боевых действий будет напоминать древний Witchaven и не столь древний Blade, второй эпизод (настоящее) приобретет сходство с Chasm и Quake, а в третьем

(будущее) станут применяться совершенно запредельные виды оружия, которые ION Worm пока держит в секрете.

Ничто не будет даваться вам "просто так" — каждый новый вид смертоносных игрушек придется брать с бою у врагов.

В отличие от оружия, которое терпит изменения от эпизода к эпизоду, магия — это то, что у вас "всегда с собой".

Как и положено по классическому сценарию, все заклинания расходуют вашу магическую энергию — ману, которая накапливается со временем (медленно) или появляется при убийстве врагов ритуальным кинжалом (гораздо быстрее).

С помощью колдовства вы сможете скрываться от врагов, вызывать себе inferнальных помощников, летать, телепортироваться и, разумеется, поражать противников вблизи и на расстоянии. При достаточном количестве маны вы сможете действовать еще хитрее — захватывать контроль над вражеским солдатом и по желанию либо "лично" вселяться в него (как это имело место в Unreal) либо запрограммировать его на определенные, полезные вам действия.

Немного о ритуальном кинжале. Это совершенно особая вещь, единственный вид оружия, который Ghoul может брать с собой при переходе от эпизода к эпизоду. Обращение с ним потребует от игрока определенных навыков. Нужно будет выучить 8 различных ударов и блоков (немного напоминает LightSaber из Jedi Knight). Но и преимуществ больше — убийство врага с его помощью приносит богатый урожай маны и experience. А если вам удастся убить противника (или союзника, без разницы) не сразу, а постепенно, путем отсекновения конечностей, на мерзкой личности Ghoul'a это скажется более чем положительно (в смысле силы и здоровья, а не доброты души ;)).

По уверениям разработчиков, оружие тоже можно будет при желании запрограммировать. Например, если ваше магическое "шестое чувство" засекет приближение противника, автоматически будет выбран наиболее эффективный, исходя из вашего опыта, вид оружия.

В Dead Beat предусмотрено мощное Inventory, в которое можно помещать многочисленные полезные предметы, увеличивающие магическую силу либо позволяющие модернизировать оружие. Ничего больше не будет "валяться под ногами", как это повелось в 3D action еще со времен "дедушки" жанра Wolfenstein.

Как уже говорилось, каждую вещь

придется зарабатывать в сражении, — или еще можно найти и разгромить соответствующее здание — арсенал, аптеку, магазин, аптеку...

Интеллигентно или напролом?

Разговор о разгроме зданий плавно подводит нас к теме игрового движка. Новые возможности недавно разработанного Intel процессора Sixium с его технологией XXL позволяют теперь поднять графику игры на принципиально новый уровень.

Специально созданный в ION Storm движок Ghost позволяет игроку разнести в пыль абсолютно все, что он видит перед собой, безо всяких исключений. Можно проламывать стены, полы и потолки зданий, пробивать тоннели в горах — при достаточном количестве зарядов и/или маны все это абсолютно реально.

Надо сказать, что идея эта не очень нова и с успехом применялась в играх Prey и Doppelganger, но использование технологии XXL поднимает визуальные и звуковые эффекты от этих действий до невиданных высот.

Таким образом, сам собой, "от естественных причин" скончался старый добрый принцип 3D action: "обязательно найди ключ, чтобы открыть дверь". За чем, скажите, этот ключ нужен, если дверь можно просто снести мощным взрывом? Ах, охрана сбегится на шум? Ну тогда поищите, может, и правда ключ найдется...

Самое приятное, что у игрока теперь есть выбор: вламываться в здание с шумом и треском или же интеллигентно войти в дверь и втихую перерезать всю охрану ритуальным кинжалом.

Каждый звук в игре, в зависимости от своей громкости и типа местности, имеет определенный радиус, в пределах которого его могут услышать ваши противники. Более того, громкие звуки могут заглушать тихие. Так что вполне реален отвлекающий маневр — пальнуть из чего-нибудь "тяжелого" в дальний конец здания и под шумок взломать нужную дверь.

Поле зрения врагов тоже ограничено. Если они стоят к вам спиной, то они вас и не увидят (если только в их команде нет сильного волшебника с магическим "шестым чувством"). Дело, начатое играми Half-Life, Quake II и Hexen II, получило в лице Dead Beat достойного продолжателя.

С появлением нового движка опочил в бозе и еще один старый принцип 3D action: "больше коридоров, меньше открытых пространств". В Dead Beat как раз преобладают последние. Вы сможете повоевать в поле, в лесу, в холмах, в горах, на улицах города... Посещение

различных строений тоже является элементом игры, но не доминирующим. Чтобы руководить в этих условиях своими помощниками, вам явно понадобятся некоторые тактико-стратегические навыки.

Все персонажи в игре будут полигонными, с детально проработанными движениями. Они (как и вы) могут ходить, бегать, прыгать, ползать, прятаться за укрытиями, нырять в воду, летать... и самое главное, эффективно стреляться, пытаясь уклониться от ваших выстрелов.

Вы сможете при желании обмениваться с другими действующими лицами игры различными предметами: платить деньги предателю или, с помощью магии захватив контроль над вражеским солдатом, велеть ему, чтобы он, скажем, пошел и принес вам ключ.

Помимо передвижения на "своих двоих", вы сможете захватывать различные транспортные средства, от лошадей до танков и вертолетов (нечто похожее было в Shadow Warrior, не самом удачном проекте 3D Realms). При этом полет на вертолете будет очень похож на реальный (во всяком случае, ничем не уступит Descent III и Prey).

Движок будет поддерживать HyperVGA графику с неограниченным разрешением (все зависит только от монитора) при 16 миллионах цветов. Динамические источники света, тени в реальном времени, смешивание цветных полупрозрачных лучей — в ION Worm постарались по полной программе использовать все возможности процессора Sixium.

Multiplayer

Игра будет поддерживать многопользовательский режим при соединении напрямую, через модем и по сети (до 256 игроков).

В каждом эпизоде предусмотрены специальные "области" для multiplayer, причем запасы оружия, денег и маны в них сбалансированы таким образом, чтобы не давать никому из игроков решающего преимущества.

Наиболее сложным будет сражение на ритуальных кинжалах — такой поединок превратится в настоящее фехтовальное соревнование. Каждая рана, нанесенная противнику этим страшным оружием, будет отнимать у него силы и передавать их вам.

Предусмотрены также специальные ландшафты для танковых, конных и вертолетных сражений в режиме capture the flag.

Конечно же, имеется и полный набор традиционных "забав" — death-match, cooperative mode, team.

По желанию игроков, multiplayer

можно настраивать, запрещая, например, пользоваться "обычным" оружием. Тогда битва превращается в поединков магов. Соответственно, ничто не мешает поступить и наоборот, запретив магию.

Одновременно с релизом игры ION Worm планирует открыть для желающих сервер BeatNet, на котором за мировое господство смогут сражаться одновременно сотни игроков.

Заложенная в игре возможность обмена предметами и деньгами открывает широкое поле как для торговли, так и для грабежей и мародерства, поскольку убитого противника можно спокойно обобрать. Подобный подход принес успех играм Diablo от Blizzard и Vigilance от SegaSoft, и Dead Beat не собирается упускать свой шанс.

Системные требования

Разработчики приносят свои извинения владельцам Pentium и операционных систем Windows 98 и младше. Прогресс не стоит на месте, — и новая игра будет идти только на машинах Sixium-330 с технологией XXL, 128 Mb RAM (рекомендуется 256 Mb).

Среда обитания — Windows 2000.

Заключение

Остается добавить лишь, что Dead Beat, по-видимому, станет "могильщиком" не столько Prey, сколько самого жанра "старого доброго 3D action". Максимизируя все существовавшие до него идеи и наработки и по максимуму удовлетворяя запросы игроков, Dead Beat своим появлением исключает шансы возникновения каких бы то ни было других игр в данном жанре. Или, во всяком случае, сводит на нет шансы их успешности. Потому как ничего по-настоящему нового после него придумать будет уже практически невозможно. Или, во всяком случае, крайне трудно.

Хотя, с другой стороны, технический прогресс не стоит на месте. Новые технологии — вот в чем может заключаться наше спасение! Новые технологии позволяют улучшать графику, все более приближая ее к реальности. А значит, новые технологии позволяют нарушать все казавшиеся столь незыблемыми принципы и выводят нас, игроманов, на новый путь, который ведет, будем надеяться, к светлому будущему.

Если хватит денег на новое "железо", конечно.

Роман Кутузов
(при участии Геймера)

Как рождаются сценарии игр

размышление на тему

Генерал Zod (а в просторечьи - просто Z) сидел в кресле-шезлонге на берегу озера Вулиагмени и потягивал кока-колу из трубочки. Был жаркий полдень, и ничто не предвещало дождя. Генерал был полностью погружен в свои мысли. "Как же так, как я этого не предвидел! Эти Red Alert-овцы меня таки обошли. И теперь гордо реет знамя злого Вествуда", — думал он, беспокойно втягивая в себя Колу. "А ведь сколько готовились, целых три года. Графика — класс. AI какой выдумали — не разобьешь! А все без толку."

Генерал сильно обгорел и теперь облезал. В бою или на солнце — теперь было не понятно. И, на всякий случай, он говорил всем, что в бою.

"Ну, ладно Z, это еще можно понять, сорок уровней не каждого заставишь пройти. Но ведь ребята из KKnD обещались, ох, как обещались в грязь-то лицом не ударить, а что вышло? Стыд и позор на голову верховного главнокомандующего. 15 уровней, не AI, а тупой натиск противника. Интерфейсом, чтоб его, только порадовали. Но так же нельзя. Ну нельзя не давать никаких подсказок, чтобы только к 10-му уровню у игрока появлялись подозрения о том, что этих бесполезных механиков можно еще как-то использовать. Провал и тут, одним словом".

Генерал Z прервал свои размышления для того, чтобы отогнать осу, и мертвой хваткой вцепился в арбуз.

"Эх, KKnD-шники зарвались, Red Alert-killer, понимаешь. Да какой тут киллер, тут им и не дуло! Монстры, да Уцелевшие, крабы с ракетами на спине, скорпионы... Ну куда им, извиняюсь, до танка. Танк же больше, у него даже сумма измерений по X, Y и Z больше 120 — его в метро без жетона не пустят, он любого паука раздавит. Да и ладно KKnD, так ведь — только недавно сводку принесли. Так и есть, Dark Reign подкачал. Ну куда там было соваться с недоработанным интерфейсом, AI никуда не годным, графика — сплошные спрайты, да еще неровные такие, накладываются плохо. А интерфейс-то — просто лабиринт Минотавра какой-то, все кнопки странные, да подсвечиваются иногда непонятно отчето. Одна идея хороша: можно путь назначить для любого юнита, и будет он, значит, туда-сюда бегать, по ломаной этой. Но почему по ломаной? Сделали бы уж сплайн", — Ге-

нерал Z поправил солнцезащитные очки и смахнул капельку пота со лба.

"А эти мелкомягкие с Age of Empires вообще только 4 века сделали. Надо ж по-человечески, уважения треба. Графика, звуки, юниты — класс! Но, понимаешь, до танков не дошли, застряли где-то в дебрях истории, 13 рас сделали, а толку-то? Кто ж это в ваш Бронзовый век играть-то будет? Да и Au, то есть AI, вообще никакой, ну нет его вовсе, забыли встроить. Напоминает поведение пассивного халывщика нетрадиционной ориентации — бери, мол, как хочешь".

Боец старой закалки, Генерал Z (закаленный еще в C&C) закинул одну ногу на другую и хитро прищурился, взглянув на стройное тело проплывающей мимо купальщицы. К нему в голову пришел новый план наступления.

Да, именно так, это то, что надо, теперь-то он, наконец, добьется успеха! Игра должна ласкать игрока, как тело женщины, должна развивать ум и абстрактное мышление (логическое у всех есть — его надо развивать только женщинам), как у танкиста за штурвалом самолета. Должен быть творческий поиск, поиск решений нестандартных ситуаций, развитая дипломатия — вот где проявится вся красота стратегии, подлинной стратегии, где от одного неверного хода зависят судьбы армий целых стран, а не примитивная стенка на стенку, когда кого больше — тот и победил. Engine, конечно, надо оставить тем же, из какой-нибудь классической real-time стратегии, но существенно улучшить само действие. Вначале никто никого не знает, и по ходу игры все узнают, кто за какую страну играет, — агентурная сеть постоянно поставляет информацию. Можно вербовать, пытаться, маскироваться под гражданский объект, есть покомпонентная сборка юнитов, где за каждый компонент отвечает определенная технология, есть мосты, подземные и подводные заводы, передвижные мобильные базы. Да еще если добавить специфичу: перемещения во времени, 4-е измерение, телепортаторы, поджоги и наводнения, и еще многое и многое другое. Вот что не даст тысячам игроков оторваться от экрана!

"И Вествуд нам не указ!", — истосно прохрипел Генерал Z и свалился с шезлонга в воду.



Примечание от редакции:

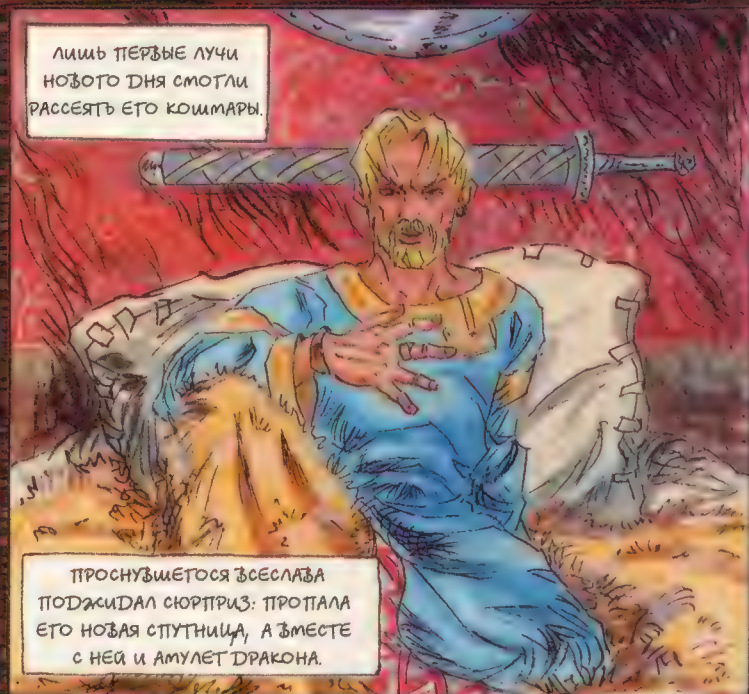
Рассказ написан в конце лета этого года, незадолго до последовавшего вала real-time стратегий. Однако вряд ли он потерял свою актуальность: количество игр в данном жанре прибавилось изрядно, а вот качественно... И, как кажется, спорить с логикой Генерала Z сейчас не намного легче, чем два-три месяца назад. Или у вас иное мнение?



ВСЕСЛАВ ЧАРОДЕЙ ЗОВ АМУЛЕТА



ЗЮ НОЧЬ ЗЕСЛАВА
ПРЕСЛЕДОВАЛИ ВИДЕНИЯ
ИСЧЕЗНУВШИХ БАШЕН
ДОЛИНЫ ТРЕЗ...



ЛИШЬ ПЕРВЫЕ ЛУЧИ
НОЗЕТО ДНЯ СМОТЛИ
РАССЕЯТЬ ЕГО КОШМАРЫ.

ПРОСНУШЕТОСЯ ЗЕСЛАВА
ПОДЖИДАЛ СЮРПРИЗ: ПРОПАЛА
ЕГО НОЗЯ СПУТНИЦА, А ЗМЕСТЕ
С НЕЯ И АМУЛЕТ ДРАКОНА.



ЗЕРНЫЙ ДАЗНЕМУ СОЮЗУ ЯСТРЕБ
РААН УКАЗАЛ ЕМУ ПУТЬ, КОТОРЫМ
ПОКИНУЛА ДЕДОСЛАВЪ ЕЛЕНА...



ЕЛЕНА!
ОСТАНОУИСЬ, ПОКА
НЕ ПОЗДНО!



О, БОГИ!
ЕСЛИ Б Я
ЗНАЛА, КАК ОН
РАБОТАЕТ...



ЕЛЕНА,
ПОСЛУШАЙ МЕНЯ!
ТЫ НЕ ПЕРВАЯ, КТО
ПОПАЛАСЬ НА ЗОУ
АМУЛЕТА...



РАНО
ИЛИ ПОЗДНО,
НО ОН ТЕБЯ
ПОГУБИТ!



АМУЛЕТ
ТАКОЙ КРАСИВЫЙ...
ПРОСТИ, Я НЕ СМОГЛА
УДЕРЖАТЬСЯ!

ЗЕРНИ ЕГО,
У НАС ЕЩЕ ЕСТЬ
ВРЕМЯ ВСЕ
УЛАДИТЬ...



БЮЮСЬ,
НА ЭТОТ РАЗ ТЫ
ОПОЗДАЛ,
ЧАРОДЕЙ.

ДРАТОМИР?!



ТЫ ДУМАЛ
ИЗБЕЖАТЬ СУДЬБЫ
ПРОШЛОГО
ХРАНИТЕЛЯ?



ДРАТО, ЭТО
БЫЛО ТАК ПРОСТО!
ОН СПАЛ, КАК
МЛАДЕНЕЦ,



ВСЕСЛАВ,
ПОЙМИ: Я DEДОСЛАВЪ
Я ПРИШЛА ТОЛЬКО ИЗ-ЗА
АМУЛЕТА.





АААХ...
НА ЭТОТ РАЗ ТЕБЕ
ПОБЕЗЛО...

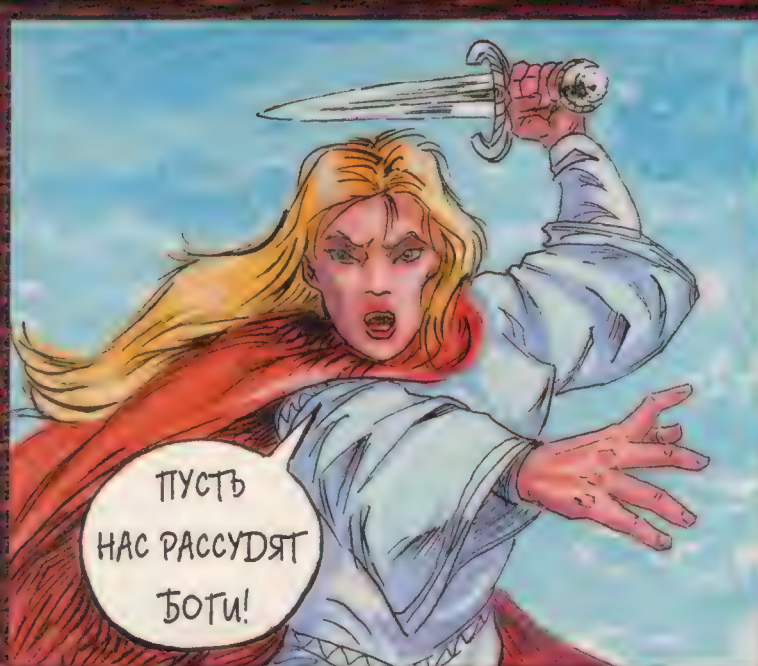


ПОБЕЗЛО —
НЕ ПОБЕЗЛО,
НО ВСТРЕТИМСЯ МЫ
ТЕПЕРЬ НЕ
ОЧЕНЬ СКОРО.

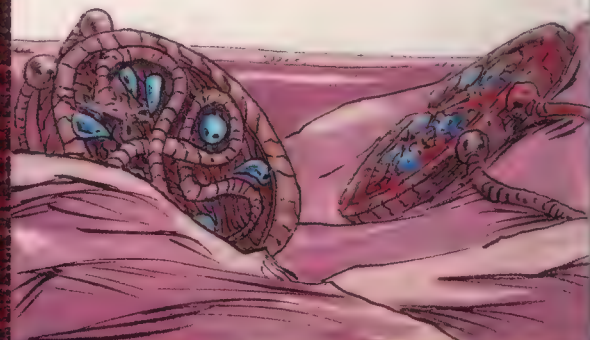


ЖАЖДА ВЛАСТИ
ИХ ВСЕХ ИГУБИТ...





КАКОЕ-ТО ВРЕМЯ ОНИ ДАЖЕ БЫЛИ
УБЕРЕНЫ, ЧТО ДЕРЖАТ В РУКАХ
ПОДЛИННУЮ ПОЮЩУЮ ВЕЩЬ...



Приветствую!

На сей раз мне бы хотелось без лишних предисловий остановиться на трех письмах. Имхо, поднятые в них проблемы заслуживают того, чтобы вынести их на всеобщее обсуждение (хотя, чувствует мое сердце, это приведет к серьезному увеличению раздела Почты в последующих номерах журнала).

Письмо Первое

О содержании журнала

“(…) Ребята, сколько можно писать об игрушках? Не пора ли выделить их отдельной строкой, или рубрикой, обозвав это дело “отстоем”? А большую часть журнала посвятить ИГРАМ. Их ведь не так много. Ведь обидно, купишь журнал, листаешь его — сказки да фантастика, фантастика да сказки. Сколько можно? Или мы не вышли еще из взрослого детского возраста?”

Из всего семейства 3-D action я бы в номере писал об одной — но классной — игре. Ведь все остальные только хуже, ничем, по большому счету, не отличаясь. Какая разница, взорвет у тебя в руках или “шмайсер”? Враги падают одинаково. Меняется лишь антураж, а если “монстры” (— кстати, почему монстры? Разве эсэсовцы в “Вольфенштейне” — порождение Ада?) обладают “продвинутой” AI — то это уже тема для целой колонки. Выполоть к чертовой матери.

То же самое относится к так называемым real-time стратегиям. От стратегий там одно название, на деле же — тактика чистой воды. Опять же совершенно нет разницы, как обозвать подразделение, которому отдаются приказы — полком или мутантом. Скучно. Занудно. Эти т.н. стратегии надоедают через час, играешь уже просто по инерции — хочется увидеть конечную заставку. Иное, когда противник — человек, но ведь об этом почти не пишут, как и о сетевых турнирах. Возможно, оттого, что наши телефонные сети не в состоянии переварить модемные батальоны. Впрочем, самое главное опять же в том, что, увидев одну RTS, считай, что видел все.

Чуть-чуть посвежее дело обстоит с RPG. Тут ситуация противоположная: антураж сохраняется, а содержание игры может меняться значительно. Лично меня, правда, хождения за три моря в поисках ключа от ящика, расположенного в комнате на первом уровне в левом верхнем углу, очень утомляют. Но это все же лучше, чем расстреливать из гранатомета бестолково мечущихся в поисках укрытия “монстров” или “пришельцев”.

Квесты — это, конечно, дело. Можно и мозгами пошевелить, и пошевелиться. Одно плохо, дважды в квест не поиграешь, и козни тебе устраивает только компьютер, а с человеком не сразишься. Но умоляю — не печатайте полных солишенов — теряется суть игры. Разве что намеки на подсказки в особо непроходимых местах... Я вообще категорический противник всяческих cheats, hints и т.д. И видеть их не хочу ни в каком журнале. Зачем? Зачем убивать ИГРУ, превращая ее в игрушку? Посмотреть красивые картинки и насладиться украденной победой? Как мелко плавают подобные “игроки”...

Что мне по душе и по сердцу, так это wargames и гонки. Но опять же — честные и без “ломалок”. Хорошая wargame — это шахматы (ведь шахматы, в принципе, и были первой wargame) на современный лад. Panzer General — потрясающе, Steel Panthers, если бы оттуда убрать все недостатки — вообще вершина человеческой мысли. Отлично — Great Naval Battles, жаль только, нет возможности играть с живым противником. Close Combat — просто бесподобно. (Кто сказал о дюжинах опций и настроек? Этот человек вообще-то Close Combat видел? Проще этой игры в настройке и управлении ничего придумать нельзя. Я бы, честно говоря, даже чуть усложнил интерфейс). Вообще, в играх подобного типа ценю историческую достоверность, о которой знаю, ну, очень много. (...)

Отметая с ходу безумные творения типа Carmageddon, высоко ценю классные автогонки. Не такие навороченные, как F-1, где нужна специальная подготовка, но и не такие тупые, как Screamer, где машина приходит к финишу первой сама. Главное здесь — сбалансированность. Мне могут сказать, дескать, все автогонки тоже похожи одна на другую. Не спорю, но есть одно НО: здесь, в отличие от real-time, антураж — то как раз и важен.

Я бы и в жизни гонялся, даже с большим удовольствием, чем на компьютере, но там у меня шанса перевернуться и встать на колеса нет. А в игре — есть. И я не окажусь после этого в больнице. Поэтому если компьютерная гонка заставляет меня поверить в реализм — это есть хорошо. А поскольку графике и средствам управления виртуальной машиной пока еще далеко до идеала, то об этих играх НАДО писать и в них НАДО играть.

Почти то же самое могу сказать и об авиа- и танковых симуляторах, а также симуляторах прочей боевой техники. Признаюсь, современные iF-22 и Су-27 меня практически не трогают, хотя это все же лучше, чем аркадные побрякушки типа Comanche. В них СЛИШКОМ МНОГО автоматике, в них нет Искусства полета. Ракеты “пустил и забыл” убили не врагов, а сами эти игры. Вот Dawn Patrol, Red Baron, Flying Corps — это по мне. Battle of Britain, Aces over Europe etc. — тоже берем. А уж о современных леталах и говорить нечего — ради них можно забыть и о работе, и о доме...

Оставим фэнтези и сказки детям. Займемся, наконец, делом. А какое дело подобает мужчинам?...

Vive la Morte,

Vive la Guerre,

Vive les sacre merceneur...

За точность цитаты не ручаюсь, поскольку французским не владею, но переводится это приблизительно так: Да здравствует смерть, война и проклятый наемный солдат! (чит. Фредерик Форсайт, “Псы войны”).

Нет слов, во всяком жанре есть свои шедевры и неудачи. И писать надо обо всем. Но диспропорцию следует исправить, честное слово.”

С уважением, Андрей Баранов

Комментарий

Да не затуманит ваши мысли безапелляционность сего послания! Да, человеку глубоко противен Carmageddon и глубоко симпатичны wargame’ы. На вкус и цвет суда нет — сие не есть предмет для споров. А вот о чем поспорить стоит, так это вопрос того, какие игры и в каком количестве освещать в журнале.

Я не стану выражать своего мнения — вместо этого я набросаю несколько дополнительных моментов, не произнесенных в послании Андрея Баранова. Прочтите — и считайте дискуссию по данному вопросу открытой, можете спорить.

Первое. Допустим, некая игра до своего появления была обильно полита рекламой во многих журналах, и о ней истошно кричал всякий сайт на Интернете, а российские журналы рассыпались в низкопоклонстве десятков наиболее красивых скриншотов, с Интернет же и скачанных. И вот вы уже ждете игру, и ловите каждое мимолетное сообщение о том, когда же она наконец выходит. Но наконец-то — светлый миг пробил! Игра таки соизволила выползти на свет божий из чрева разработки. И свет божий содрогнулся :). Потому как игра та была уродцем наипервейшим, с поганой графикой и нулевой играбельностью. Однако ведь вы ее ждете! И вы побежите в магазин, зажав в кулаке столько-то ден.знаков, дабы купить ее и утащить домой, и гамиться в нее весь следующий месяц. Вопрос: не является ли задачей журнала рассказать об этой игре, сказав, что она — дерьмо полнейшее (или как уж там получится — мы всегда указываем все плюсы и минусы), и этим помочь человеку решить, а стоит ли игра свеч (точнее, денег и времени на освоение)?

Второе. Есть такая игрушка. Shadow Warrior зовется. Не одни мы полагаем, что игра эта — пусть и не отстой, но и не то чтобы нечто великое. И в шестом номере Андрей Шевченко по ней прошелся медным катком. И своими “наездами” он Америку не открыл — примерно к тому же сводится мнение всей игровой критики в мире. Что ж... Цитирую, внимайте:

“...И еще, позовите А.Шевченко. Этот человек круто наехал на Shadow Warrior. Я вижу в этом такие причины: слишком много наигравшись в Blood, Duke 3D (add-ons) и т.п., вы выпендриваетесь, потому что хочется чего-нибудь новенького и свеженького с лучшей графикой е.т.с., ну так этого нет — и вот под вашу, сэр, горячую руку подвернулся Shadow Warrior!!!!!! А взгляни-

Кроссворд



По горизонтали

1. Всеобщий Дьявол Интернета. **3.** Авиасимулятор. **6.** Вероятно, самый извращенный город в мире, где только лучшие люди могут позволить себе транжирить деньги в заведении, полностью защищенных от внешней реальности. Здесь начнется твое испытание, Enforcer. **9.** Первоосновная движущая сила в real-time стратегиях. **11.** Вглядитесь в этот кроссворд! Точнее, в картинку, которая лежит под ним. Имя какой компании всплывает в вашей памяти при виде сего техногенно-космического пейзажа?.. Вот его фамилию и напишите. **12.** Первый танковый симулятор (во всяком случае, из известных). **14.** Удар, удар, и еще удар, и супер-удар... **15.** Подтверждение убийства (см. №1 по горизонтали). **16.** Если бы в Red Alert его не стерли из истории, то его любимую женщину звали бы... **17.** Подрастет — будет королем. Как и в мультфильме. **18.** Команда в DOS, которая, вероятнее всего, была источником вдохновения создателей Virus. **19.** Неординарная и весьма ожидаемая real-time стратегия; впрочем, ее название заставляет усомниться во всем том, что о ней понарасказано. **21.** Охотник за людьми в 22 столетии — "трудно быть богом?". **28.** Порожденная исходом из 3D Realms.

29. Американский аналог Формулы 1 (игра). **31.** Распространенный в стратегиях ресурс. Намек: огнефобичен и смертен. **32.** Авель для Windows 95.

33. Дьявол Интернета порожден ею (игра). **34.** Он (№24 по вертикали) никогда бы этого не сделал.

По вертикали

1. а) Чем его больше, тем ближе вы к смерти. б) Нет. Он не

Анна. Он другой. **2.** Что было до Голгофы? **3.** Новая вотчина Сида Мейера. **4.** Не Warcraft. **5.** Стандартный параметр командной строки для игроглушения. **7.** Европейский ответ американскому футболу. **8.** Малоизвестный гоночный симулятор. :) **10.** Самый задрипанный инопланетянин тшится ее захватить. Некоторым удастся. Ненадолго. **11.** Победителю достанется корона Англии, проигравшего ждет смерть среди коров. Но до тех пор все они — * * * * *, не больше и не меньше. **13.** Прибамбас для огнестрельного оружия в Jagged Alliance. **20.** Поисковый сервер на Интернет. **22.** До Privateer. **23.** Заклятье пауков из Dungeon Keeper. **24.** Четырехрукая бестия, от которой вы никогда не дождетесь (№34 по горизонтали). **25.** Шаолиньский монах. Большой недруг четырехрукой бестии из №24 по вертикали. **26.** Эксперименты Bethesda на автотрассах (название указать без всяких там знаков препинания :). **27.** Неевклидовы DN3D. **30.** Онлайн-ролевые игры почти без признака графики (прописать в обратном порядке).

P.S. Призов не устанавливаю, потому как если вы в состоянии полностью отгадать сей продукт шифровального творчества, значит, сможете выиграть и по нескольким квестам в Игре. Впрочем, в следующем номере, может, пару призов и внедрим. Для стимуляции вдохновения.

Ответы присылайте — через номер опубликую победителей, коли таковые сыщутся. И — успехов!

Кроссворд составлен **Геймером** ко грядущему неудовольствию всех тех, кто не сможет отгадать в нем и пятой части, и собственному вящему удовольствию по этому поводу. :-))

Реклама в номере.

1С	153
Битман	97
ДОКА	129
Мультимедиа Сервис	113
ООО "Софт" (Краснодар)	77
Русский Стиль	2 стр.обложки, 73
Русский Щит	67
Эппа-Интех	105
DVM Group	2, 69

ElectroTECH Multimedia	4 стр. обложки
ILM	63
NIKITA	3 стр. обложки
R-Style	49
R-Style (Купил и Мефогуй)	81
R-Style (New Media Generation)	147
Zenon N.S.P.	65
Билет на выставку Multimedia Expo '97	53

РАРКАН

ХРОНИКА ИМПЕРИИ

Выиграй
компьютер
с процессором
**INTEL
PENTIUM® II**

FIRST
PERSON
STRATEGY

SPACE
SIMULATOR

3D
ACTION

ROLE
PLAYING
GAME

NIKITA
3D
engine

SPACE
audio

CD-ROM
Windows 95

Game.EXE
НАШ
ВЫБОР



НИКИТА

Windows 95®, процессор Pentium® - 120 МГц, 16 МБ RAM

© 1997 Nikita Ltd. Все права защищены. Pentium - зарегистрированный товарный знак Intel Corp. Windows 95 - зарегистрированный товарный знак Microsoft Corp.

Intel
MMX™
DESIGNED FOR

Лучший в России выбор CD-ROM - около 2000 наименований

Четырехлетний опыт успешной работы

Дилерская сеть, охватывающая более 40 городов

Быстрая, надежная и недорогая курьерская доставка по России

Собственные издательские и локализационные проекты

Оригинальные русскоязычные описания в комплекте с играми

Розничный магазин в самом центре Москвы

Комплектация медиатек для учебных учреждений



ОПТОВЫЕ ПРОДАЖИ

тел.: (095) 928-30-31

факс: (095) 928-75-18

e-mail: root@eltech.izvestia.ru

МАГАЗИН

тел.: (095) 921-77-77



ELECTROTECH
multimedia

ВЕДУЩИЙ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР ЛИЦЕНЗИОННЫХ ПРОГРАММ НА CD-ROM
ИГРЫ • ЭНЦИКЛОПЕДИИ • ОБРАЗОВАНИЕ • ДИСКИ РОССИЙСКИХ ИЗДАТЕЛЕЙ • ВИДЕО CD